PlayStation®2

Revista Oficial - España

Nº 34 • NOVIEMBRE 2003 • 6,00 €
6,16 € (Canarias, Ceuta y Melilla)

Señor
e Los
nillos
Retorno
el Rey

EA Sports reinventa el fútbol

FIFA FOOTBALL 2004

NOVEDADES

- Manhunt
- NBA Live 2004
- Alias
- Pro Evolution Soccer 3
- Legacy Of Kain: Defiance
- Dog's Life
- The Hobbit...

Vive el Campeonato Mundial de Rallys con la nueva entrega del simulador oficial de Sony C.E.

THE OFFICIAL GAME OF THE WRC 3 FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

REPORTAJES

- → MEDAL OF HONOR: RISING SUN
- → NEED FOR SPEED: UNDERGROUND
- → TRUE CRIME: STREETS OF LA

OKYO GAME SHOW 2003: GT4, FINAL FANTASY XII, KINGDOM HEARTS 2...

LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PLAYSTATION®2 INCLUYE UN DVD-ROM EXCLUSIVO CON DEMOS DE PLAYSTATION®2

ZETA



PlayStation® 2

Revista Oficial - España

w.grupozeta.es



GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas** y **Serafín Roldán**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario:**Enrique Valverde**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas, Libros y Multimedia: **José Luis García**
Director de Coordinación de Revistas: **Jesús Maraña**

:omité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Damián García Puig, Miguel Ángel Liso, Jesús Maraña, José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Finanzas y Control de Gestión: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Joan Alegre**
Adjunto al Presidente: **Julio Martínez**

REDACCIÓN
Director de Revistas de Informática: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redacción: **Bruno Sol Nieto** y **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **Belén Díez-España**
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Daniel Rodríguez, Ana Márquez** (edición), **Jasón García, Isabel Garrido** (DVD), **Javier Bautista, Pedro Arranz**
Rafa Notario (música) y **José Luis López** (maquetación)
Sistemas Informáticos: **Victoriano Mosquero**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA 

Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**
Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas: **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **Joan Buj**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo).
C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid.
Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado).
C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D,
46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º,
41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
lorte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao.
Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

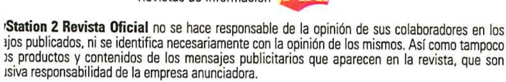
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
lemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 !9 57 51.**Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 Fax: 32 2 644 03 95.**Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 3 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Pa- Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Eli- betta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: A International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, : 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayos- Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major edia (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: blicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: segi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
Impresión: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84,
08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 6,16 Euros.
Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de Revistas de Información



SELECT

PS2



<< Marcos García >>

¡Ya está aquí el súper número de noviembre! Páginas y más páginas con los primeros veredictos de una recta final de 2003 que se presenta de lo más apasionante. Por fin los fieles seguidores de las dos sagas futbolísticas por excelencia, *FIFA Football* y *Pro Evolution Soccer*, sabrán lo que les deparan las nuevas y reforzadas ediciones de este año. Los que disfrutaron con *Jak & Daxter*, descubrirán que la segunda parte no es una mera secuela y los que vibraron con el videojuego oficial del Campeonato Mundial de Rallys la pasada temporada recibirán una muy grata sorpresa: el gran *W.R.C.* ha evolucionado aún más de lo esperado. Cuatro títulos recién nacidos y ya consagrados entre los grandes, que esperan impacientes el juicio final sobre sus compañeros/rivales de campaña. *El Retorno Del Rey*, *Need For Speed Underground*, *True Crime*, *Manhunt*, el nuevo *Medal Of Honor*... ¿Alguien puede resistirse a estas maravillas? Nosotros no, y por eso os hemos preparado un número especial, con más páginas e información que nunca. Mientras, en la lejanía, todavía resuenan con fuerza los ecos de **PlayStation Experience**, un macro-festival creado a la medida de una máquina que ha traspasado las fronteras lúdicas para convertise en un auténtico modo de vida.

DVD DEMO [34]

No bajamos el listón: DOCE demos jugables con los mejores títulos de las navidades



VÍDEO-DEMOS

Avances de los futuros éxitos para tu consola

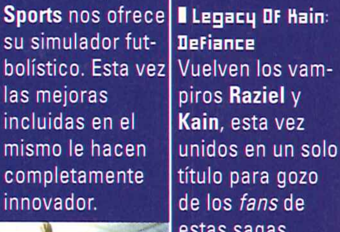
Medal Of Honor: Rising Sun
Este mes os ofrecemos la segunda parte del *Making Of* de este gran *shooter* de **EA** ambientado en la II Guerra Mundial.



Hardware Online Arena
Un nuevo título que saca todo el partido de las posibilidades *On-line* de **PlayStation 2**. Maneja tu tanque y acaba con los enemigos que se presenten.

FIFA 2004
Un año más, y ya van diez, **EA Sports** nos ofrece su simulador futbolístico. Esta vez las mejoras incluidas en el mismo le hacen completamente innovador.

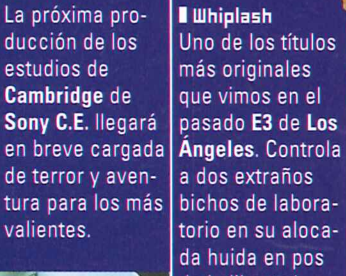




Legacy Of Kain: Defiance
Vuelven los vampiros **Raziel** y **Kain**, esta vez unidos en un solo título para gozo de los *fans* de estas sagas.



Ghosthunter: Haunted
La próxima producción de los estudios de **Cambridge** de **Sony C.E.** llegará en breve cargada de terror y aventura para los más valientes.



Whiplash
Uno de los títulos más originales que vimos en el pasado **E3** de **Los Ángeles**. Controla a dos extraños bichos de laboratorio en su alocada huida en pos de la libertad.



DEMOS JUGABLES

Vuelven algunos viejos conocidos: Jak y el Príncipe de Persia. Y no vienen solos.

01. JAK II: EL RENEGADO
02. PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO
03. BEYOND GOOD & EVIL
04. CONFLICT DESERT STORM II
05. THE ITALIAN JOB: CIRCUIT
06. THE ITALIAN JOB: STUNT
07. FREESTYLE METAL X
08. DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE
09. IRON STORM WORLD WAR ZERO
10. JUDGE DREDD VS JUDGE DEATH
11. MY STREET
12. ROLLING




01


02


03

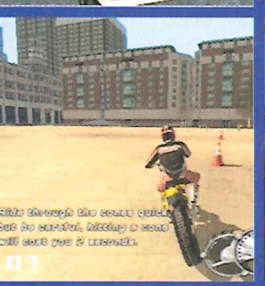

04



05



06


07


08

09


10

11


12

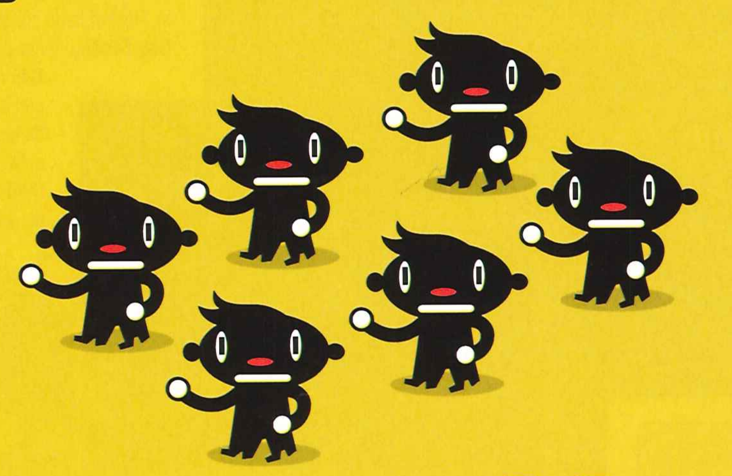
Si mientras tu novio (sentado en el sofá) hace sus pinitos con la guitarra



y te tortura con "si tú me dices ven..."

te estás perdiendo **un concierto de rock alternativo** en el garito más molón de la ciudad...









nos necesitas.

(URGENTEMENTE)

DATE DE ALTA EN ALERTAS MUSICALES CON MoviStar emoción
Y ENTÉRATE DE LO ÚLTIMO DE TU ROLLO MUSICAL
Y DE LAS NOTICIAS DE MÁS DE 20.000 ARTISTAS.

Envía MIMUSICA ES ESTILO MUSICAL al 404

ej.: MIMUSICA ES ALTERNATIVO al 404

www.movistar.com

Telefónica MoviStar

0,3 € por información recibida. Impuestos indirectos no incluidos. Disponibles para todos los móviles MoviStar. Los mensajes de alta, baja y modificación son gratuitos.

NOTICIAS

TODA LA ACTUALIDAD DE PS2 AL COMPLETO

Socom II ▮ Eye Toy Groove ▮ Gran Turismo 4 ▮ Champions Of Norrath ▮ Acclaim y Sega ▮ Namco: Nina Williams ▮ Broken Sword: El Sueño Del Dragón ▮ Harry Potter: Mundial De Quidditch y La Piedra Filosofal



SONY C.E.

Socom II

Vuelven los enfrentamientos On-line de las fuerzas especiales del ejército

Tras el éxito de la primera entrega, uno de los títulos pioneros en el juego a través de la red, próximamente nos llegará su secuela. Desarrollado por **SCEA Foster City Studio**, el nuevo título de **Sony C.E.** nos pone en la piel de un comando de las fuerzas de elite denominadas SEAL, pertenecientes al ejército de los **Estados Unidos**. A través de doce extensas misiones por todo el globo, el jugador (en el papel del comandante) deberá dar órdenes a sus compañeros a través del *Headset*, que de nuevo vuelve a ser una herramienta de gran utilidad. No serán ellos los únicos protagonistas, ya que también harán acto de presencia los SAS británicos y los rusos SPETZNAZ. Por supuesto, el modo *On-line* volverá a ser la estrella.





Gran Turismo 4



La última información con respecto al esperadísimo simulador de conducción de **Sony** es que sus programadores, **Polyphony Digital**, han decidido lanzar una especie de *demo* jugable meses antes de que aparezca la versión final. Con el nombre de ***Gran Turismo 4 Prologue***, este disco incorporará un número limitado de vehículos y circuitos, así como versiones reducidas de algunos novedosos modos de juego.

Champions Of Norrath: Realms Of Everquest

Sony Online Entertainment, filial de la gigante nipona encargada de desarrollar títulos multijugador a través de **Internet**, ha anunciado el próximo lanzamiento de un nuevo juego. Creado por los responsables del genial *Baldur's Gate: Dark Alliance*, nos propone una mezcla de RPG en tiempo real y acción, enmarcado en el fantástico universo de *Everquest*, el pionero de los MMORPG. De nuevo un gigantesco mundo persistente estará a nuestra completa disposición.





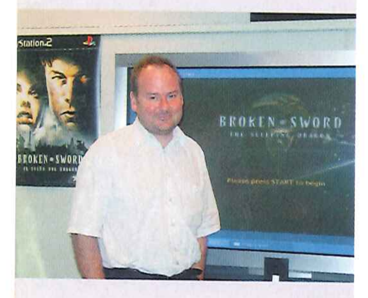
EyeToy Groove

Ya se ha dado a conocer la lista de canciones de este próximo simulador de baile. Éxitos como *Music* de *Madonna, Deeper Underground* de *Jamiroquai, Aserejé* de *Las Ketchup, Overload* de *Sugababes* o *Move Your Feet* de *Junior Senior* estarán incluidos.



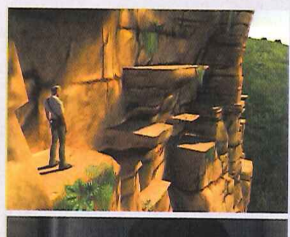

Efectos de luz
NOKIA 3100
Cuando llega la noche, el nuevo Nokia 3100 brilla.
• Luces intermitentes cuando suena el teléfono
• Juegos con efectos especiales de luz
• Mensajes Multimedia
• Juegos Java
• Pantalla a color
Prepárate para deslumbrar.
NOKIA
BEACH RALLY
Club NOKIA
Únete y disfruta de todas sus ventajas entrando en www.nokia.es/clubnokia
NOKIA
CONNECTING PEOPLE
www.nokia.es
Copyright © 2003 Nokia. Todos los derechos reservados. Nokia y Nokia Connecting People son marcas de productos o marcas registradas de Nokia Corporation. Java es una marca registrada de Sun Microsystem, Inc. Otros nombres de productos y empresas aquí mencionados pueden ser marcas de productos o nombres comerciales de sus respectivos propietarios. Algunas funciones dependen de la tarjeta SIM y/o de la red. Tenga en cuenta que los servicios relacionados con MMS dependen de la compatibilidad de los aparatos utilizados y de los formatos de contenido. Los accesorios originales Nokia ofrecen el mejor funcionamiento posible de su teléfono móvil Nokia 3100 en las distintas condiciones.

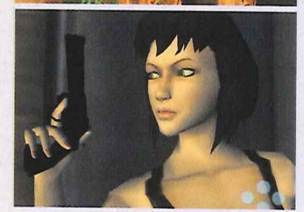
PROEIN



Charles Cecil visita España

Recientemente el creador de **Revolution Software** estuvo en nuestro país para presentar *Broken Sword: El Sueño Del Dragón*, la última entrega de una de las sagas de aventuras gráficas de más éxito en la historia de las consolas, y primera para **PS2**. **George** y **Nico** vuelven a verse envueltos en una intrigante trama por todo el mundo.



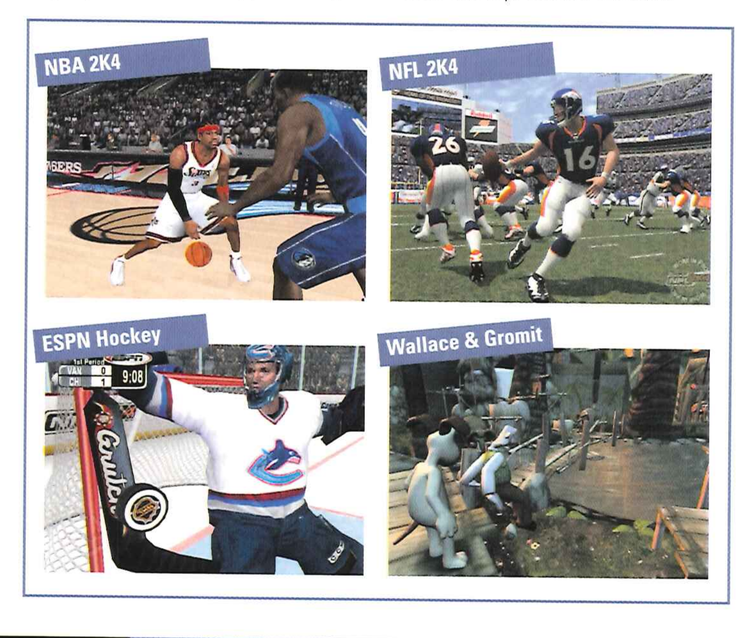


ACCLAIM

Sega Sports y Wallace & Gromit

Acclaim lanzará los juegos de Sega y de Bam! Entertainment

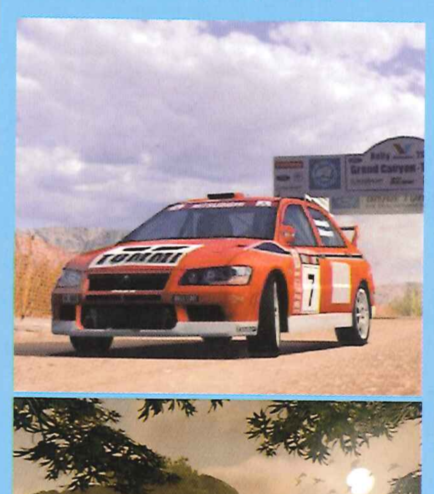
Gracias al acuerdo firmado entre **Sega** y **Acclaim**, la compañía de *Turok* y *XGRA* distribuirá en **España** los títulos para **PlayStation 2** de la desarrolladora del puercoespín azul. Además de *Sonic Heroes* y *Worms 3D*, de los que os ofrecemos completa información en este mismo número, también verán la luz próximamente (concretamente en el mes de noviembre) tres simuladores deportivos de la línea *Sega Sports: ESPN Hockey, NFL 2K4* y *NBA 2K4*, centrados en el mundo del *hockey*, el fútbol americano y el baloncesto respectivamente. Asimismo, **Acclaim** también será la encargada de comercializar en **España** *Wallace & Gromit In Project Zoo*, un simpático *arcade* de plataformas para todos los públicos protagonizado por los entrañables personajes creados por **Nick Park**, conocido por sus cortos de animación y la película *Chicken Run*. Cuando leáis estas líneas ya estará en la calle.



PlayStation Experience

Los juegos estrella de la exposición

Más de 100 títulos a disposición del usuario en el Palacio de Vistalegre y, aunque pueda parecer difícil elegir, hay determinados productos que destacan por sí solos ante tal despliegue de novedades en nuestro país. *Gran Turismo 4* y *Metal Gear Solid 3* encabezan la lista de títulos más deseados, junto a *FIFA Football 2004, Pro Evolution Soccer 3, Ghosthunter, True Crime: Streets Of LA, Jak II: Renegade* y muchos más.









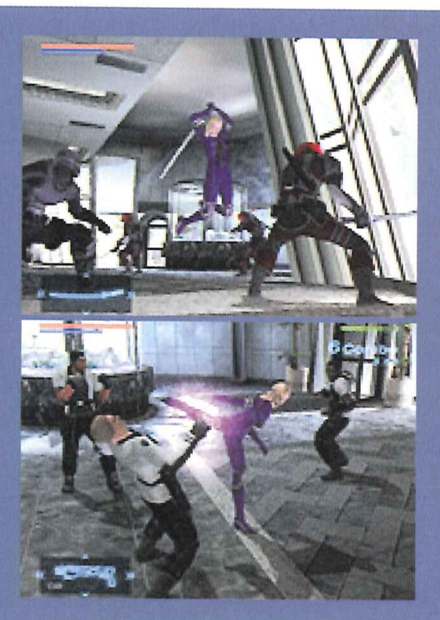
NAMCO

Un juego para Nina

La luchadora de Tekken será la protagonista de su propio juego

Una de las protagonistas de la saga de títulos de lucha más famosa, *Tekken*, contará con su propio videojuego muy pronto. **Namco** ha anunciado el desarrollo de un juego aún sin nombre, pero que estará protagonizado por la espectacular asesina irlandesa. Tendrá que infiltrarse en una peligrosa organización criminal llamada *Camietta*. El desarrollo del título estará cargado de acción y en él **Nina** hará uso de todo su conocimiento de artes marciales, además de poder manejar varias armas.

Una mujer de armas tomar



EA

El Bus de FIFA recorre España



Un año más, durante tres meses, un autobús con ocho **PS2** y otros tantos ***FIFA Football 2004*** recorrerá la geografía española para mostraros de primera mano las importantes mejoras de esta nueva entrega. Desde octubre hasta el 5 de enero, el bus visitará las principales ciudades del País: **Madrid**, **Barcelona**, **Bilbao**, **Valencia**, **Sevilla**, **Málaga**, **San Sebastían**, **Girona**, **Zaragoza**, **A Coruña**, **Vigo**... Para conocer en qué fecha exacta pasará el autobús ***FIFA 2004*** por vuestra ciudad, sólo tenéis que visitar la página *web* oficial de **EA**: **espana.ea.com**

Resultados Concursos

CONCURSO MOTO GP 3

- ROY BENEYTO ALONSO (STA. C. TENERIFE)
- CARLOS ALVAREZ TORRE (BARCELONA)
- DAVID SOLÁ DURÁN (BARCELONA)
- OSCAR LÓPEZ AGUILERA (GERONA)
- MARIOLA MARTÍN GONZÁLEZ (STA. C. TENERIFE)
- JORGE LUNA MOLINA (MADRID)
- JOSÉ ARCHIDONA RODRÍGUEZ (CÁDIZ)
- OLEG KOGUT (STA. C. TENERIFE)
- IGNACIO DÍAZ SÁNCHEZ (BARCELONA)
- ALFONSO ESTEBAN ACOSTA (PONTEVEDRA)
- JUAN JOSÉ PÉREZ ARRIBA (VALENCIA)
- FCO. RIVEIRO SHELLERT (STA. C. TENERIFE)
- OLIVER CHOCARRO OFICIALDEGUI (GUIPÚZCOA)
- ANTONIO ACEDO MARTÍNEZ (MADRID)
- BORJA MARTÍN GONZÁLEZ (LA PALMA)
- CARLOS DÍAZ GONZÁLEZ (MADRID)
- JOAQUÍN SOLÁ CARANDELL (BARCELONA)
- ALBERTO GASPAR CERNUDA (BARCELONA)
- JORGE GARCÍA ABIÁN (BARCELONA)
- CARLOS GARCÍA MARÍN (MADRID)
- J. C. GUTIÉRREZ GUTIÉRREZ (VALENCIA)
- CAROLINA SÁNCHEZ ARROYO (SEVILLA)
- JUAN MANUEL VALLE GARCÍA (CÁDIZ)
- Mª JOSÉ GONZÁLEZ ALVAREZ (JAÉN)
- RODRIGO MERINO ESTEBAN (MADRID)

ELECTRONIC ARTS

Harry Potter Quidditch Copa del Mundo

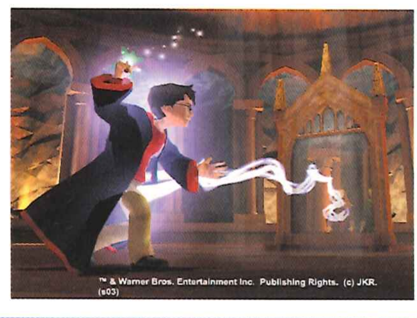
Un título en exclusiva para el mágico deporte ideado por J.K. Rowling

EA recrea de manera impecable el deporte rey de los magos en un título en el que deberás aprender las reglas del *Quidditch* para ser el vencedor de la famosa competición existente entre las cuatro Casas de *Hogwarts*. El jugador, una vez escoja su equipo entre *Griffindor*, *Slytherin*, *Ravenclaw* y *Huflepuff*, deberá controlar a todos los integrantes (tres cazadores, dos bateadores, un buscador...) para capturar la *Snitch* y así poder acceder a torneos profesionales como es el Campeonato Mundial. El objetivo es obtener la mejor clasificación y coleccionar las cartas de *Quidditch* que se obtienen ganando partidos y realizando ciertas jugadas. Las cartas, además, permiten realizar movimientos especiales muy útiles para emplearlos contra equipos profesionales como el de **EE.UU.**, **Bulgaria**, **Inglaterra**, **Japón**, **Alemania**, **Francia**, **Australia** y **España**. Asimismo, el juego ofrece la posibilidad de que dos usuarios compitan en los partidos.

Colecciona las cartas Quidditch y aprenderás movimientos nuevos.

Harry Potter y La Piedra Filosofal

Revive la aventura de la primera entrega de la saga *Harry Potter* en tu **PlayStation 2**. Esta versión ofrece mejores gráficos y un desarrollo más enriquecedor que la edición que apareció en **PSone**. Así, tendrás que aprender hechizos, superar los exámenes de transformaciones, pociones, herbología y demás asignaturas para superar el primer curso en *Hogwarts*, mientras te enfrentas al temido **Lord Voldemort** y resuelves el enigma que encierra La Piedra Filosofal. La mecánica de juego de la que hace gala es muy parecida a la que se pudo disfrutar en las navidades pasadas en *La Cámara Secreta*, más adulta y emocionante .





Yu-Gi-Oh!™

JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES

LA LEYENDA DEL DRAGÓN BLANCO DE OJOS AZULES

¡MEJORA TU MAZO!

LLEVA EL JUEGO AL SIGUIENTE NIVEL CON LOS SOBRES DE EXPANSIÓN DE LA LEYENDA DEL DRAGÓN BLANCO DE OJOS AZULES.

YA DISPONIBLES EN ESPAÑOL.



KONAMI



por << Dani3po >>

Tokyo Game Show 2003

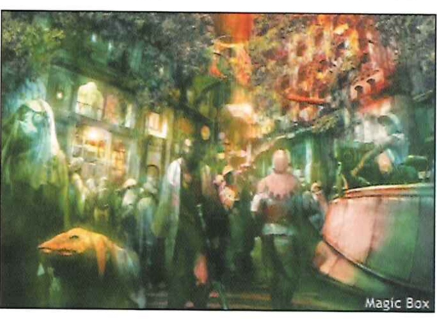


Los pasados 26, 27 y 28 de septiembre tuvo lugar en el Nippon Convention Center de Tokio la edición de este año de la feria más importante de Japón

Square Enix

Final Fantasy 12

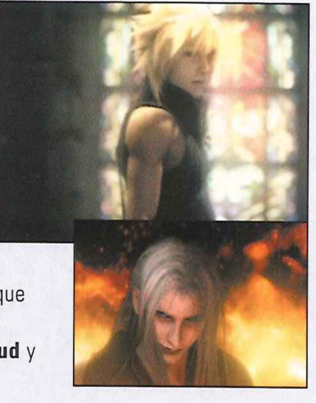
Desgraciadamente, en contra de los que todos esperábamos, no hubo mucha información sobre el nuevo capítulo de la exitosa saga de **Square**. Hubo un anuncio oficial por parte de la compañía japonesa en el que se informó del lanzamiento de la página web oficial (FF12.com) y de una próxima conferencia de prensa que tendrá lugar el 19 de noviembre en **Tokio**. Presumiblemente, durante este acto se presentará el juego en un estado de desarrollo bastante avanzado, además de todo tipo de material audiovisual.



Estas ilustraciones son lo único que ha trascendido hasta la fecha de FF12.

Final Fantasy VII Advent Children

La noticia más esperada por millones de seguidores de **Square** fue también, en cierta medida, la mayor decepción de la feria. La esperada secuela de *Final Fantasy VII*, para muchos el mejor de la saga, no será un videojuego para **PlayStation 2**, sino una película de animación al estilo de *Final Fantasy: La Fuerza Interior* (aunque bastante menos ambiciosa, ya que se estrenará directamente en DVD). **Cloud** y **Sephirot** vuelven a la carga.



Ambrosia Odyssey

En primavera comenzará el testeo del nuevo juego de rol masivo en red de **Square Enix**, una de las mayores sorpresas del *show*. Ambientado en una **Europa** medieval imaginaria, ***Ambrosia Odyssey*** cuenta con todos los elementos típicos de esta clase de juegos, muy al estilo de la saga *Diablo* de **Blizzard**. También se podrá jugar en un modo *Off-line*.



Tras Final Fantasy XI, Square Enix vuelve a probar suerte con un nuevo MMORPG.

FulMetal Alchemist

Basado en una popular (al menos en **Japón**) serie de *Anime*, este RPG de acción nos pone en la piel de un par de hermanos que intentan resucitar a su fallecida madre por medio de la alquimia. Pero el experimento sale mal y a partir de entonces todo son problemas. El título se encontraba ya bastante avanzado, por lo que es muy probable que podamos jugar con él en unos meses.



La mecánica sigue el estilo del cómic.

Kingdom Hearts II

La novedad más interesante de **Square Enix**, ante la ausencia de *Final Fantasy XII* y *Dragon Quest VIII*, fue la secuela de *Kingdom Hearts* (el *Action RPG* de más éxito de **PlayStation 2**). Repiten los protagonistas, anque esta vez **Mickey** estará en nuestro equipo desde el principio. El *look* de los personajes de **Square** parece ser más adulto y cañero.

Vuelve Sora, armado con su «espada llave». ¿Qué universos Disney aparecerán?



Tokyo Game Show 2003

Capcom

Crimson Tears

El próximo mes de diciembre aparecerá en **Japón** este nuevo título, mezcla de RPG y lucha, creado por **Dream Factory**. A través de un desarrollo parecido al de *Dark Chronicle*, los protagonistas deberán explorar decenas de mazmorras creadas aleatoriamente por el juego, por lo que cada partida será diferente. El particular aspecto gráfico de ***Crimson Tears*** ha sido creado gracias a unas nuevas rutinas gráficas ideadas para la ocasión, que parten del conocido *cell-shading* para dotar al título un estilo de cómic. Aún no tiene fecha fija de salida en el viejo continente, pero es casi seguro que podremos disfrutar de ***Crimson Tears*** esta próxima primavera.



El estilo manga del juego está muy acorde con su frenético desarrollo.

Hyper Street Fighter II

Con motivo del decimoquinto aniversario de su lanzamiento, **Capcom** sacará una versión de su mítico juego de lucha que incluirá todos los personajes de las diferentes versiones aparecidas. Podremos disputar combates entre ellos; desde el primer *Street Fighter II* a *Super Street Fighter IX*.



Rockman X Command Mission

El próximo año verá la luz este nuevo título protagonizado por la mascota de la compañía, el simpar *Megaman*. Esta vez se trata de un juego de rol por turnos, en el que aparecerán todos los personajes clásicos de la saga, como *Zero* y los enemigos creados por el **Dr. Willy**. Podremos controlar a un equipo formado por varios héroes además de **Megaman** y manejarlos alternativamente



Nightmare Before Christmas

Aunque aún se encuentra en un estado de desarrollo muy poco avanzado, **Capcom** presentó la adaptación al videojuego de una de las películas de animación más famosas de los noventa: *Pesadilla Antes De Navidad*. De la mano de **Jack Skellington** recorreremos las calles de *Halloween Town* en esta aventura de acción que cuenta con un espectacular diseño de personajes y escenarios.



La ambientación será tan oscura y surrealista como en el filme.

From Software

Armored Core Nexus

Una nueva entrega de la saga de mechas, esta vez con dos discos. Uno con nuevas misiones y otro con versiones remozadas de niveles clásicos de la serie.



Shadow Tower Abyss

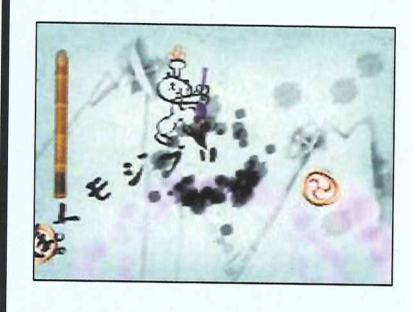
Cuando leáis estas líneas ya estará en las tiendas de **Japón** esta nueva entrega del *Dungeon RPG* de **From Software**, una aventura de lo más tenebrosa.



Sony C.E.

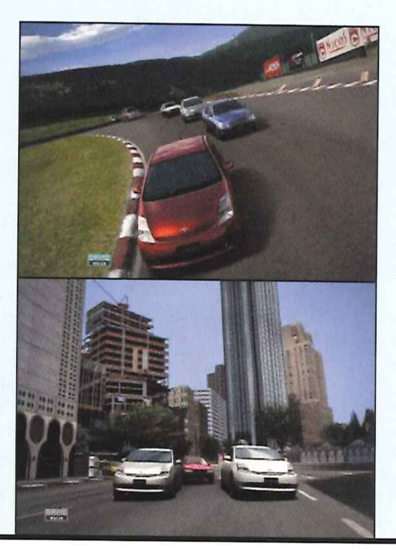
Mojib Ribbon

El 20 de noviembre aparecerá en las tiendas japonesas la secuela del «peculiar» **Vib Ribbon**. Esta vez el apartado gráfico es bastante más colorista y no se limita a las líneas blancas sobre fondo negro del anterior. De nuevo, su mecánica se centrará en el ritmo y la música. Nuestra habilidad con el *DualShock 2* será crucial para que el extraño personaje que protagoniza el juego cumpla su propósito: escribir palabras en un lienzo.



Gran Turismo 4

Sony C.E. presentó una versión especial de su futuro simulador automovilístico llamado *Prius Trial Version*. El protagonista del título es el modelo *Prius* de la marca japonesa **Toyota**, un vehículo híbrido que pronto verá la luz. El juego estará disponible en los concesionarios de **Toyota** y no se pondrá a la venta. Sin embargo, sirvió para demostrar la potencia del motor que gestionará el juego, y que dejó a todos los asistentes impresionados.



JAK II™
EL RENEGADO

Jak ha vuelto. Y ahora busca venganza.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE PRESENTA JAK DAXTER SAMOS KEIRA BARÓN PRAXIS TORN ASHLIN KREW SIG

UNA PRODUCCIÓN NAUGHTY DOG "JAK II, EL RENEGADO™" BASADA EN PERSONAJES CREADOS POR JASON RUBIN Y ANDY GAVIN RESPONSABLE ARTÍSTICO Y DE ANIMACIÓN JASON RUBIN RESPONSABLE DE PROGRAMACIÓN ANDY GAVIN

DIRECTOR DEL JUEGO EVAN WELLS DIRECTOR CREATIVO E. DANIEL AREY DIRECTOR DE PROGRAMACIÓN STEPHEN WHITE DIRECTOR DE ARTE, DISEÑO DE PRODUCCIÓN Y ANIMACIÓN BOB RAFEI

NAUGHTY DOG ESCRITA POR JASON RUBIN DIRIGIDA POR ANDY GAVIN EXCLUSIVO PARA PlayStation 2

WWW.JAK2ELRENEGADO.COM









PlayStation 2

http: //es.playstation.com

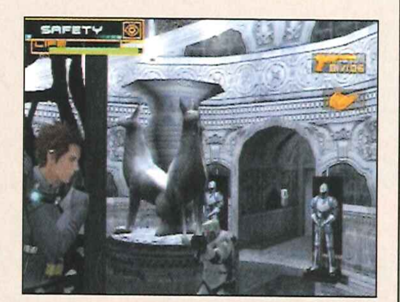
Estreno mundial 15 de octubre.

Tokyo Game Show 2003

Sammy

Spy Fiction

Siguiendo la moda de los juegos de acción e infiltración, de la mano de los desarrolladores nipones de **Access** nos llega este título que bebe de las fuentes de las películas de **Hollywood** para recrear los momentos más espectaculares de las mismas. El protagonista es un joven agente de un cuerpo especial de seguridad que tendrá a su disposición todos los ingenios de última técnología. En la feria pudo verse un espectacular vídeo de una escena en la que el protagonista se descolgaba como en *Mission Impossible 2*.



Seven Samurai 20XX

Una versión «especial» del clásico de **Kurosawa** ambientada en el futuro, donde los samuráis cuentan con todo tipo de implantes tecnológicos y ayudas cibernéticas que les dotan de un poder mucho mayor. Una especie de *Dynasty Warriors* futurista.



Konami

Castlevania Lament Of Innocence

Aun mes de su lanzamiento internacional, **Konami** ofreció más detalles sobre el último capítulo de la saga de los **Belmont**. En esta entrega se revelarán muchos secretos, como por qué los miembros de esta familia se convirtieron en vampiros o de dónde procede el látigo que blanden contra los enemigos.


El apartado gráfico es increíble.

Metal Gear Solid 3



Aún no hay fecha definitiva de lanzamiento, pero la compañía nipona dejó ver una nueva versión no jugable. En ella podíamos contemplar las conocidas escenas de la jungla y el deambular de **Snake** por escenarios interiores, como una cueva subterránea donde se encuentra un espectacular lago. Aún tendremos que esperar bastante para su llegada al mercado.

Sega

Sega Ages

Sega continúa recuperando clásicos bajo su línea **Sega Ages**. Este próximo invierno aparecerán siete nuevos títulos que se sumarán a los ya aparecidos, como *Phantasy Star* o *Golden Axe*, todos ellos a un precio muy reducido.


After Burner


Bonanza Bros


Columns


Decathlete


Gain Ground



Out Run


Virtua Racing

Playmore



El aspecto gráfico será más similar a los títulos de SNK que a los de Capcom.

SNK Vs. Capcom Chaos

El título más importante de la compañía (aparte de *King Of Fighters 2001* y el nuevo *KOF 3D*), que aún se encontraba en pañales, fue esta tercera versión del enfrentamiento de las dos legendarias compañías, esta vez programado por el otro bando. Nuevos luchadores como **Mr. Karate**, **Earthquake** o **Genjyuro** se unen a los ya conocidos.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
EL RETORNO DEL REY™

Vive la película. Sé el héroe.

Noviembre 2003





www.pegi.info



PlayStation 2







NEW LINE CINEMA



Challenge Everything

www.lordoftherings.ea.com



www.NIVEA.es


NIVEA
FOR
MEN

VIDEOJUEGOS MÁS DESCARGADOS MoviStar e-moción



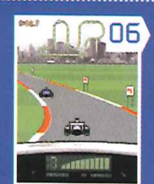

01 TETRIS
Cod. tetris
El juego de *puzzle* más popular de todos los tiempos ya está disponible.


02 MOTOGP
Cod. motogp
Disfruta pilotando en los circuitos del mundial de motociclismo en tu móvil.


03 EA SPORTS FIFA 2003
Cod. fifa
Elige tu selección favorita, formación y estrategia y gana la copa.


04 THE HULK
Cod. hulk
Ponte en la (verde) piel del famoso superhéroe de los cómics **Marvel**.


05 SPLINTER CELL
Cod. splinter
Vive una auténtica aventura de espionaje con espectaculares gráficos.


06 J.P. MONTOYA FORMULA CH.
Cod. montoya
Vive la velocidad y el riesgo de la Fórmula Uno acompañado del popular piloto.


07 SABOTAGE
Cod. sabotage
Conviértete en un ninja con este arcade de estilo clásico que recuerda a *Shinobi*.


08 JURASSIC PARK 3
Cod. -
Una completa y variada aventura plagada de dinosaurios y otros peligros.


09 RAYMAN 3
Cod. rayman3
El clásico plataformas de **Ubi Soft** regresa con la acción y el colorido de siempre.


10 RESCUE FORCE
Cod. rescue
Maneja con pericia un helicóptero de rescate y extingue los incendios.

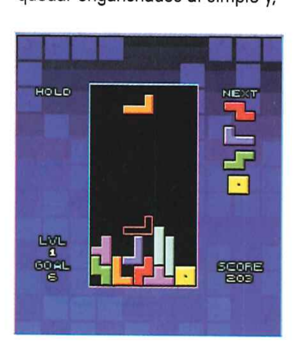
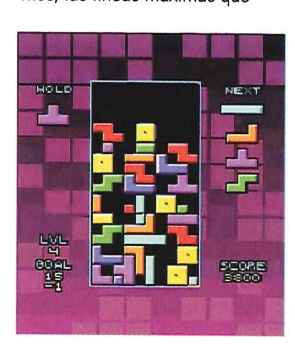
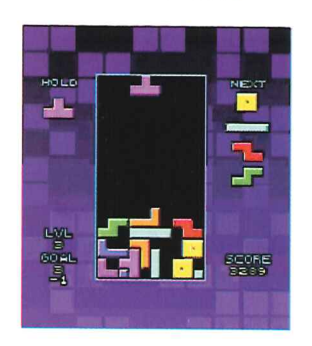
Envia «descargar + codigo» (ej. descargar worms) al 404 para descargarte cualquiera de estos juegos

Tetris

El clásico de las máquinas recreativas llega con fuerza a la plataforma móvil



Tetris se hizo mundialmente famoso gracias a la adquisición de la licencia del juego por parte de **Atari** y la posterior creación de la recreativa en 1988. Desde su aparición, muy pocos han sido los que se han resistido a la tentación de jugar una partida y, en la mayoría de los casos, quedar enganchados al simple y, al mismo tiempo, adictivo desarrollo del juego. Para el que no lo conozca, ***Tetris*** consiste en encajar piezas de diferentes tamaños y formas, haciéndolas girar, para formar líneas de izquierda a derecha. Cuanto mayor sea la altura de las líneas, más puntuación obtendremos; las líneas máximas que podemos encajar con una sola jugada son cuatro, y son denominadas *Tetris*. La versión que podemos descargar de **MoviStar e-moción** añade interesantes variaciones y mejora al sistema de juego clásico. Lo único que se echa en falta es la posibilidad de avanzar a través de diferentes niveles.



MAYOR PUNTUACIÓN
Para conseguir más puntos, podremos encajar las piezas rápidamente de dos maneras diferentes. Si pulsamos hacia abajo, la pieza bajará rápidamente y por cada línea obtendremos 1 punto. Si pulsamos hacia arriba bajará de golpe, dándonos 2 puntos por cada línea.

No existen niveles distintos, pero la velocidad es un reto importante.

Envía «descargar tetris» al 404 para descargarte este juego ¡EXCLUSIVO! MoviStar e-moción

TETRIS
[+] Una excelente versión del clásico. [–] Posee un sólo nivel.

TERMINALES COMPATIBLES
NOKIA 7650, NOKIA 3650, NOKIA 3510i, NOKIA 7250, NOKIA 6100, NOKIA 7210, NOKIA 6610.


GRÁFICOS: Sus gráficos son simples, pero esto no es un defecto, ya que son completamente fieles al original. **8.4**

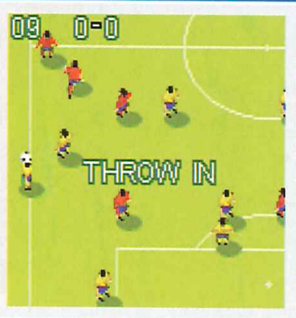
AUDIO: La música te acompañará a lo largo de todo el juego. Los efectos sonoros acompañan perfectamente la acción. **8.8**

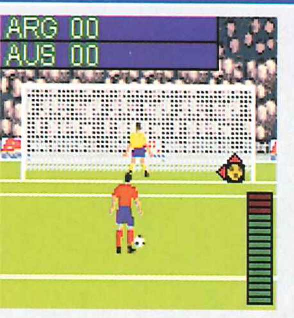
JUGABILIDAD: Una de las más altas en juegos de puzzle para móviles. Se puede echar partida tras partida sin llegar a cansarse. **9.2**

PlayStation 2 — **8.8** (sobre 10) PUNTUACIÓN OFICIAL

NOTICIAS MoviStar e-moción • NOTICIAS MoviStar e-moción • NOTICIAS MoviStar







Disfruta en tu móvil de EA SPORTS FIFA 2004

MoviStar e-moción te trae en exclusiva el mejor fútbol para tu teléfono móvil

MoviStar e-moción ha llegado a un acuerdo con **Digital Bridges** para la comercialización, en exclusiva, del juego ***EA Sports FIFA 2004***, el cual supone una revolución en los juegos de fútbol para móvil con gráficos más realistas y jugabilidad al más alto nivel. Estará disponible a finales de octubre.

Visita la web de PS2 y Movistar
MoviStar e-moción
Entra en cualquier momento en **www.juegos.movistar.com** y conoce de mano de nuestros redactores los mejores juegos que podrás descargar para tu móvil desde **Movistar e-moción**.

TOP 10 [PLAYSTATION 2 R.O.E]





01 SPLINTER CELL
Cod. splinter
Vive una auténtica aventura de espionaje con espectaculares gráficos.



02 AMINOID-X
Cod. aminoid
Rescata a los rehenes utilizando las múltiples habilidades de tu vehículo espacial.



03 WORMS
Cod. worms
Engánchate a las guerras de gusanos que han hecho furor en todos los soportes lúdicos.



04 ZOY'S RESCUE MISSION 2
Cod. zoys2
La combinación justa de gráficos coloristas, arcade y plataformas.



05 ANNO 1503
Cod. anno
Espléndida conversión para móviles de uno de los mejores juegos de estrategia para **PC**.



06 THE ITALIAN JOB
Cod. italian
Prepárate para revivir en tu móvil las espectaculares persecuciones de la peli.



07 K-INSECTORS
Cod. insectors
Destruye a los invasore en este fabuloso arcade de *scroll* horizontal.



08 STREET FIGHTER RAPID BATTLE (I-Mode)
El juego de lucha más famoso del mundo llega a **MoviStar e-moción.**



09 RAYMAN 3
Cod. rayman3
El clásico plataformas de **Ubi** regresa con la acción y el colorido de siempre.



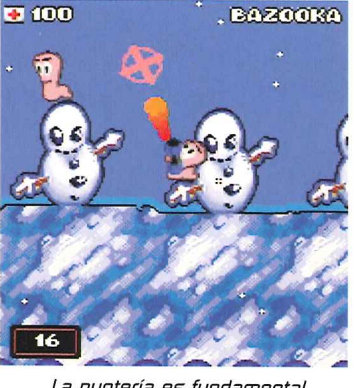
10 PRINCE OF PERSIA
Cod. prince
Tu misión en esta aventura clásica será rescatar a las princesas.

Envia «descargar + codigo» (ej. descargar worms) al 404 para descargarte cualquiera de estos juegos

Worms

Una fiel conversión del título de Team 17

La división de entretenimiento móvil de **THQ** ha sido la encargada de desarrollar una versión del popular ***Worms*** destinada especialmente a móviles con pantalla a color. Se trata de un juego de estrategia por turnos, en el que pueden enfrentarse hasta cuatro jugadores en distintos tipos de terrenos generados por el juego. Cada turno consta de varios segundos en los que se pueden llevar a cabo varias acciones: mover a tu gusano, recoger extras del escenario, seleccionar un arma, disparar a un contrario... Los gráficos están muy logrados y el sonido complementa perfectamente la acción. Además, dispone de dos modos de juego y varias armas entre las que elegir.



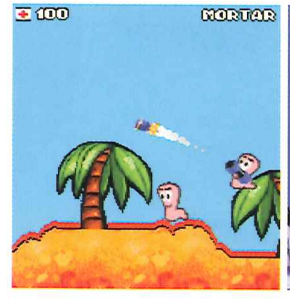
La puntería es fundamental para el éxito

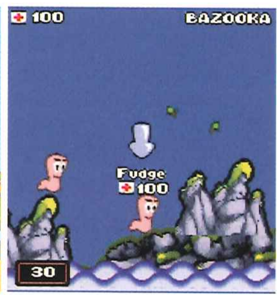




MODOS DE JUEGO
El juego cuenta con dos modos: Batalla Rápida y *Deathmatch.* En el primero la batalla se libra entre dos equipos de gusanos (móvil y jugador). En el segundo, en cambio, compiten un máximo de cuatro equipos diferentes.







Cómo descargarte un videojuego desde MoviStar e-moción



Conéctate a MoviStar e-moción
Desde el menú de servicios de tu móvil, habiendo configurado ya el acceso al portal de **MoviStar**, entra en la página *wap* de **e-moción**.



Entra en Juegos
Una vez dentro de **e-moción** selecciona la opción **Juegos**, la primera que encontrarás en la pantalla de inicio del menú. Una vez dentro de la carpeta de juegos, si tienes un terminal compatible podrás ver la carpeta de **Videojuegos**. Selecciónala para poder descargarte los mejores videojuegos.



Selecciona categorías
Ahora selecciona tu categoría y género preferido o déjate llevar por el top **MoviStar e-moción** o por las últimas novedades y lánzate a por tu videojuego favorito para tu teléfono móvil.



Descarga tu juego
Una vez seleccionado el videojuego y, tras aceptar el precio del juego se iniciará la descarga que durará entre uno y dos minutos. Una vez completada, podrás jugar desde tu móvil todo lo que quieras y desde donde quieras sin ningún coste adicional.

Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al **Centro de Relación con el Cliente MoviStar** al **609** (llamada gratuita).

Envía «descargar worms» al 404 para descargarte este juego — MoviStar e-moción

WORMS

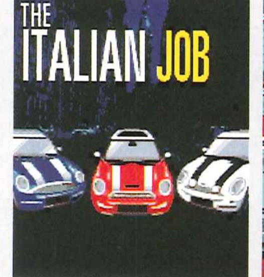
[+] Excelente conversión.	[-] La puntería requiere práctica.

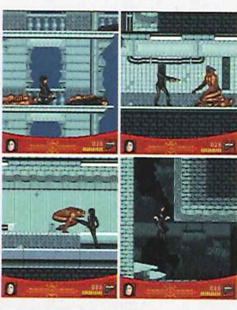
TERMINALES COMPATIBLES
NOKIA 7650, NOKIA 3650, NOKIA 3510i, NOKIA 7250, NOKIA 6100, NOKIA 7210, NOKIA 6610.

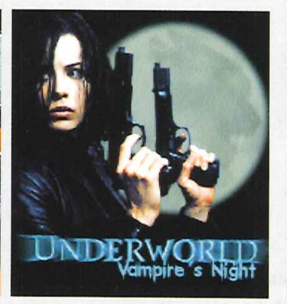
Apartado	Comentario	Nota
GRÁFICOS	Uno de los pilares fuertes del juego, con gráficos grandes y detallados, fieles a los del juego de consola o PC.	9.0
AUDIO	Los efectos de sonido están muy conseguidos, sobre todo los que ilustran los distintos efectos del armamento.	8.0
JUGABILIDAD	Uno de los puntos fuertes de este juego. Será fácil pasar horas y horas delante del terminal sin darse cuenta.	9.0

PlayStation 2 — **8.6** (sobre 10) PUNTUACIÓN OFICIAL

e-moción • NOTICIAS MoviStar e-moción • NOTICIAS MoviStar e-moción • NOTICIAS







Dos estrenos de cine en tu teléfono móvil

Gracias a MoviStar e-moción podrás disfrutar de Underworld y The Italian Job

En breve podrás disfrutar en tu teléfono móvil de dos nuevos títulos, en este caso basados en dos películas de prestigio: **The Italian Job** y **Underworld**. La primera es un *remake* del *film* del mismo nombre protagonizado en 1969 por **Michael Caine**. En el juego tendrás que ponerte a los mandos de tu pequeño y potente **Mini** y perseguir a diversos vehículos en varios escenarios para recuperar el botín que te han robado. Por otro lado, **Underworld**, disponible a partir del 25 de octubre, traslada a tu móvil toda la acción de la espectacular película, que se estrenará por esas fechas, y que combina altas dosis de acción con una historia de amor imposible entre un hombre lobo y una vampiresa en un mundo en que ambas razas se encuentran sumidas en una encarnizada lucha. En el juego, que cuenta con un punto de vista lateral, deberás infiltrarte hasta llegar al líder de los hombres lobo y acabar con él.



por << Manuel Arenas >>

Altavoces Creative Inspire GD580 y G380

Recientemente Creative Labs ha renovado su gama de productos, incluyendo dos nuevos modelos de altavoces especialmente pensados para su uso con la consola de videojuegos

Los Inspire GD580 ofrecen gran calidad de audio para disfrutar del sonido de películas en la propia consola o en equipos reproductores DVD.

PVP-R: 199 Euros (modelo GD580)
PVP-R: 49 Euros (modelo G380)

http://es.europe.creative.com/

Los modelos **Creative Inspire GD580** y **Creative Inspire G380** ofrecen a los usuarios de consolas de videojuegos el medio ideal para disfrutar de sus juegos favoritos con todo lujo de detalles en lo que a ambientación sonora y efectos de audio se refiere. Sin duda, el sonido es cada vez más un elemento diferenciador para los juegos, con una importancia vital a la hora de disfrutar o no con ellos y **Creative** ha aprovechado su experiencia en **PC** para ofrecer una solución a la altura de las exigencias de los títulos más recientes y a la medida de las necesidades de los usuarios. Así, el **GD580** será la mejor elección para quienes dispongan de un espacio lúdico amplio y adecuado para disfrutar de su sonido multicanal 5.1 y 47 Vatios de potencia totales, mientras que los **Inspire G380** están indicados para los jugadores con una logística más modesta en cuanto a espacio o prefieran unos altavoces más fáciles de transportar e instalar.

Creative Inspire GD580

Estos altavoces multicanal incorporan un decodificador capaz de trabajar con los estándares de audio Dolby Digital, DTS y Dolby Pro Logic II, aparte de integrar la tecnología CMSS que hace posible mezclar entradas de dos canales y convertirlas en sonido envolvente 5.1. Además, la conectividad no es problema ya que dispone de entradas estéreo, ópticas, coaxiales y analógicas, lo cual amplía su campo de aplicación a otros dispositivos, como los reproductores de DVD. El mando a distancia inalámbrico permite controlar sus funciones sin separarse de la consola, permitiendo instalarlos en cualquier lugar del salón. Por último, su estética ha sido cuidada al máximo, de modo que podrán integrarse en cualquier espacio sin perjudicar a la decoración.



Creative Inspire G380

Esta propuesta de **Creative** es más modesta en cuanto a especificaciones que la anterior, aunque al mismo tiempo es más económica e incluso más adecuada si no se dispone de un espacio amplio y dedicado para jugar. Con dos satélites y un *subwoofer* con 29 Vatios totales de potencia, podrán instalarse próximos a la consola sin que sea necesario cuidar la ubicación de los satélites para conseguir una correcta experiencia sonora (como sucede en el caso de los altavoces 5.1). De todos modos, la calidad del sonido estéreo junto con el refuerzo de graves provenientes del *subwoofer* reforzado de madera, será suficiente para disfrutar sin problema de los juegos. Para una mayor comodidad se incluye un control remoto por cable para ajustar el volumen, al tiempo que los dos satélites presentan una estética atrevida y funcional.

Características Técnicas

Inspire GD580
Multicanal: sí, 5.1 (5 satélites y un subwoofer)
Potencia: 47 Vatios RMS (6 vatios por cada satélite y 17 Vatios en el subwoofer)
Decodificador: sí, Dolby Digital, DTS, Dolby Prologic II
Función CMSS: Sí
Mando a distancia: Sí, inalámbrico

Inspire G380
Multicanal: sí, 2.1 (2 satélites y un subwoofer)
Potencia: 29 Vatios RMS (6 vatios por cada satélite y 17 Vatios en el subwoofer)
Decodificador: no (sonido estéreo)
Función CMSS: no
Mando a distancia: Sí, control de volumen mediante cable.

TELÉFONO MÓVIL SONY-ERICSSON Z600

http://www.sony-ericsson.com

PVP-R: 400 Euros

En la web de la compañía hallarás información de terminales y sus especificaciones.

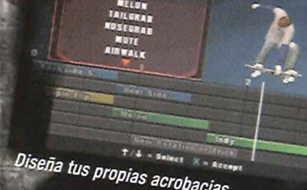
El **Z600** es un modelo atípico dentro de la familia de móviles **Sony-Ericsson**, pues tiene un formato *clamshell* (concha) a diferencia de los modelos anteriores. De este modo, se completa su catálogo ofreciendo una solución con un tamaño muy compacto pero sin renunciar a unas características técnicas envidiables. Pantalla de 65.536 colores, cámara integrada, accesorios pensados para mejorar la experiencia lúdica, carcasas intercambiables (lo cual supone una novedad en este tipo de teléfonos «concha»), hasta 6 horas de conversación, conectividad *bluetooth*, conectividad tribanda o sonidos polifónicos con 32 voces son algunas de sus aspectos más destacados. Una joya que pronto estará disponible en el mercado.



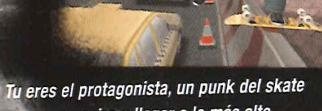
YOU OWN THE UNDERGROUND

Ahora es TU TURNO.
Rompe las reglas. Supera los retos.
!Conviértete en una estrella!

TONY HAWK'S UNDERGROUND



Diseña tus propias acrobacias.



Tu eres el protagonista, un punk del skate que aspira a llegar a lo más alto

Haz lo que haga falta (correr, trepar y por supuesto, skate) para llegar a la cumbre.



Hazte una foto y ponle tu cara al skater.











*Face mapping technology is exclusive to PlayStation®2 computer entertainment system and requires online connectivity.








PlayStation.2










activision.com

por << Nemesis >>

MEDAL OF HONOR: RISING SUN



La saga MOH recrea el cruento frente del Pacífico en un shooter increíble

Después de ajustar las cuentas al ejército alemán en *MOH Frontline*, **Electronic Arts** se embarca en un conflicto que toca aún más de cerca la fibra del público estadounidense: el frente del Pacífico. El 7 de diciembre de 1941, el ejército imperial japonés atacó por sorpresa el corazón de la flota norteamericana del Pacífico, metiendo de lleno a **EE.UU.** en la Segunda Guerra Mundial. ***Medal Of Honor Rising Sun*** arranca en ese decisivo instante, con el jugador corriendo por su vida entre los devastados pasillos de uno de los destructores atacados. Tras sortear las explosiones y los incendios provocados por los *zeros* japoneses, el usuario alcanza la cubierta para ser testigo de uno de los despliegues visuales más apabullantes jamás concebidos en **PS2**: columnas de humo, barcos hundiéndose en la bahía y oleadas de aviones escupiendo plomo sobre los desprevenidos yanquis. Con este prólogo, incluso más deslumbrante que el desembarco aliado de *MOH Frontline*, arranca un *shooter* apasionante y mucho más ambicioso que las anteriores entregas de la saga *Medal Of Honor*. Cada una de sus diez misiones poseen la extensión de tres fases de *Frontline* juntas, se ha elevado el nivel de dificultad (ahora es más cercano al de los *MOH* de **PC**) e incorpora un nuevo sistema de recompensas que premia el esfuerzo del jugador con multitud de extras (incluyendo vídeos con los testimonios de veteranos de la contienda). La mecánica de juego se mantiene inalterable respecto a los *MOH* precedentes, pero la tensión se multiplica por el carácter fanático de las tropas imperiales (dispuestas a cargar con la bayoneta a la mínima) y el escollo añadido que supone atravesar en algunos niveles la densa jungla del sudeste asiático. En el caso de la tercera fase del juego (la incursión nocturna en **Guadalcanal**), la experiencia roza lo terrorífico con la niebla limitando la vista del jugador mientras los japoneses irrumpen desde los sitios más inesperados. Así, a lo largo de esta ambiciosa trama, **Electronic Arts** reproduce episodios decisivos del frente Pacífico de la IIGM a través de la historia de los dos hermanos **Griffin**. De tal modo que en ***Rising Sun*** controlarás al mayor, **Joseph**, con el que conocerás de primera mano el horror del ataque



FASE 1: DAY OF INFAMY
La acción comienza a bordo del USS California, en pleno ataque japonés.

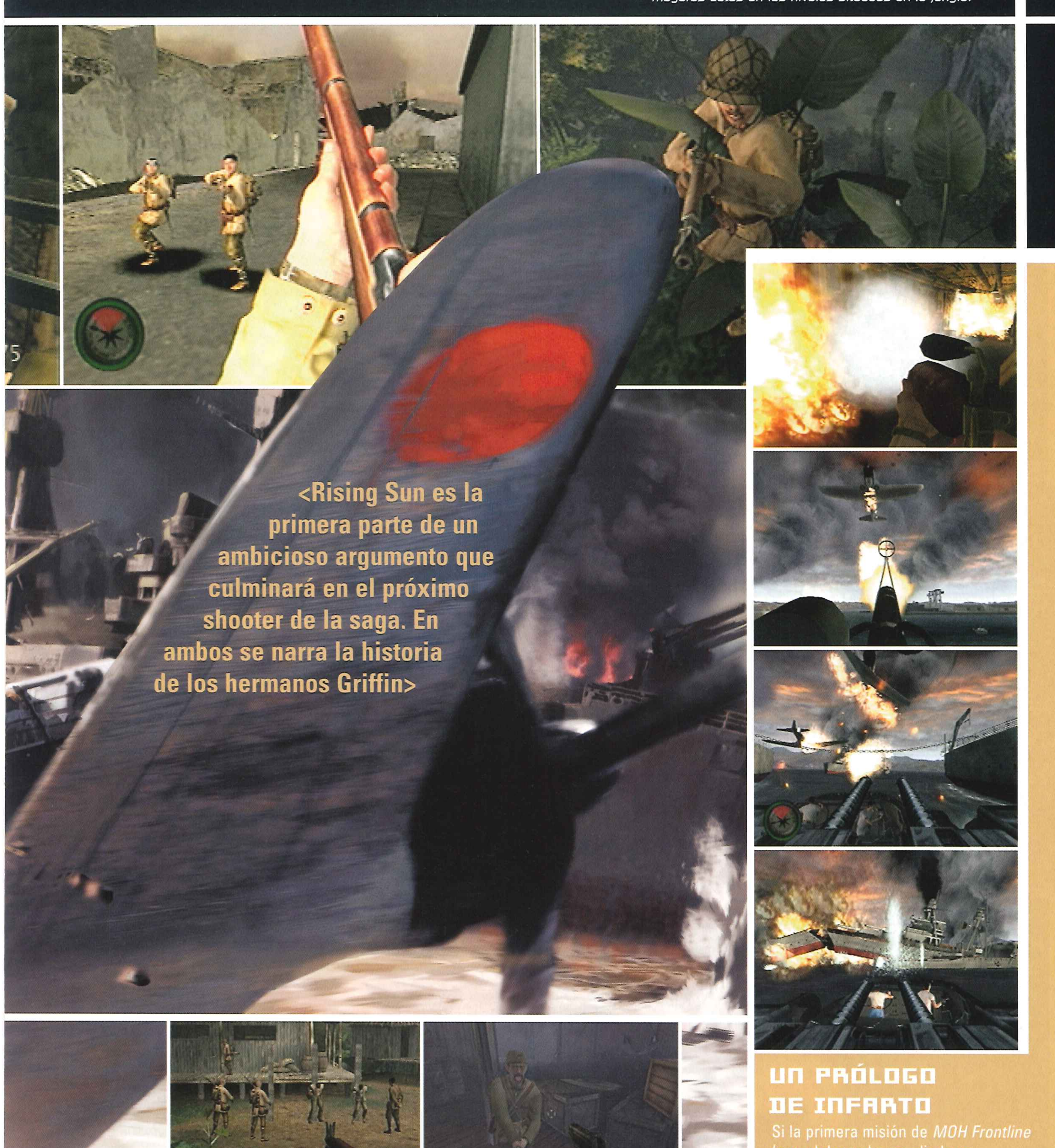


FASE 2: FALL OF PHILIPPINES
Utiliza todos tus recursos para ralentizar el avance del ejército imperial.



FASE 3: M. RAID ON GUADALCANAR
Prepara la invasión a este punto estratégico, protegido por la noche.

La ferocidad de las tropas japonesas alcanzará sus mayores cotas en los niveles situados en la jungla.



<Rising Sun es la primera parte de un ambicioso argumento que culminará en el próximo shooter de la saga. En ambos se narra la historia de los hermanos Griffin>

FASE 4: PISTOL PETE
Atraviesa la jungla y rescata a los artificieros del campo de prisioneros.

FASE 5: SINGAPURE SLING
Reconvertido en espía, deberás infiltrarte en el corazón del enemigo.

UN PRÓLOGO DE INFARTO

Si la primera misión de *MOH Frontline* (con el desembarco aliado en **Normandía**) te dejó sin palabras, deberías ver el prólogo de ***Rising Sun***. Serás testigo de primera línea del ataque japonés a **Pearl Harbor**, en un impresionante despligue gráfico con el mejor efecto de humo jamás visto.

→ de **Pearl Harbor**, la feroz lucha en **Filipinas** o la demolición del emblemático puente sobre el río *Kwai* (inmortalizado para siempre por la película de **David Lean**). De nuevo, la *Medal Of Honor Society* y el reputado asesor militar **Dale Dye** certifican que lo que vas a experimentar en ***Rising Sun***

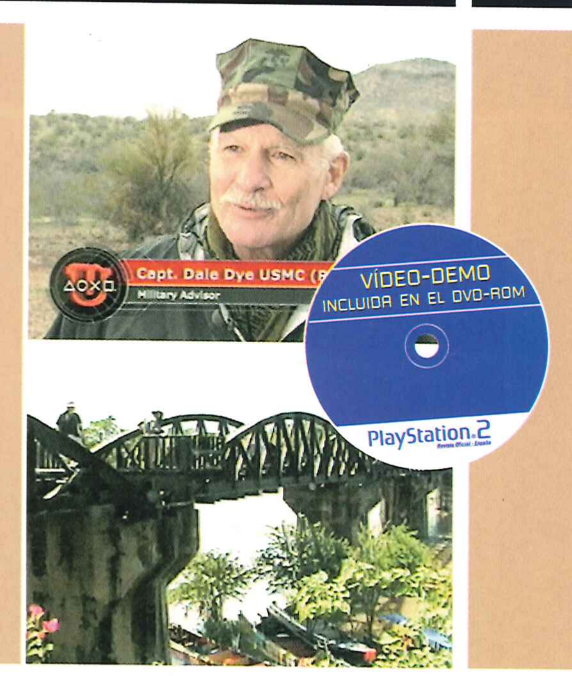
<Rising Sun supera en extensión y dureza a MOH Frontline>

respeta al máximo el realismo de aquella contienda. Aunque el compositor habitual de los *MOH*, **Michael Giacchino**, se ha pasado a las filas de **LucasArts**, su sustituto ha realizado una impresionante obra de arte trabajando con la mítica **Hollywood Studio Symphony** (una de las orquestas más utilizadas por **John Williams** y **Jerry Goldsmith**) para dar vida a un dramático *score* que logra aumentar la sensación de revivir una auténtica película. El próximo mes, cuando la versión final de ***MOH Rising Sun*** llegue a nuestras manos, os mostraremos sus impresionantes extras y algunas sorpresas más. Hasta entonces, practicad con *Medal Of Honor Frontline*, porque este combate va a ser mucho más duro. ▮



ASÍ SE HIZO RISING SUN

Sólo hay dos formas de conocer el exhaustivo trabajo de **EA LA** a la hora de desarrollar ***R. Sun***: visitar su web (www.mohgame.com) o bien echad un vistazo a nuestro DVD Demo. En el número pasado (Nº 33) encontraréis un vídeo acerca de las localizaciones del juego y en la *demo* de este mes hay una entrevista a **Dale Dye** y un especial sobre las armas.

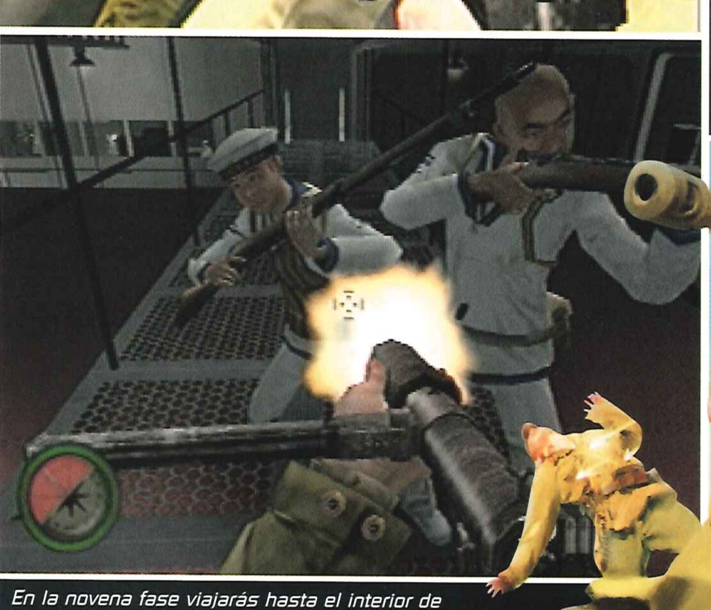


ESCENARIOS DE PELÍCULA

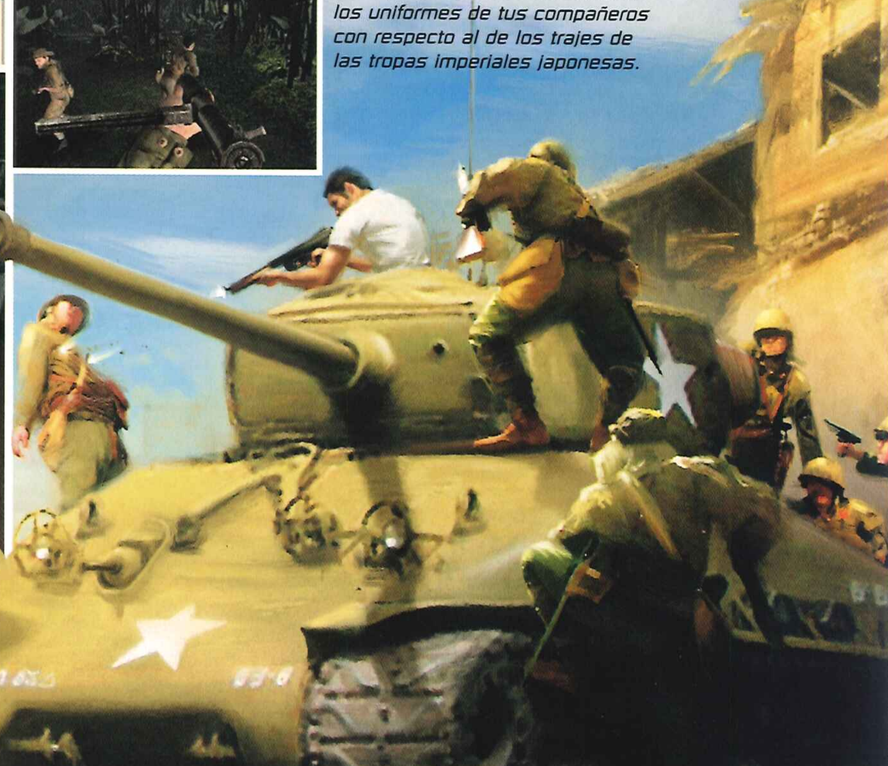
Al igual que en *MOH Frontline* (donde se homenajeaba a *Salvar Al Soldado Ryan* y *Un Puente Muy Lejano*), en ***Medal Of Honor Rising Sun*** abundan las referencias a otros populares filmes bélicos como **Pearl Harbor** o la inmortal *El Puente Sobre El Río Kwai*. Eso sí, siempre manteniendo todo el respeto hacia el conflicto real, uno de los más cruentos de la IIGM.







En la novena fase viajarás hasta el interior de uno de los acorazados japoneses.



En la jungla te costará distinguir los uniformes de tus compañeros con respecto al de los trajes de las tropas imperiales japonesas.

NO PUEDES DEFENDER LO QUE NO PUEDES COMPRENDER.

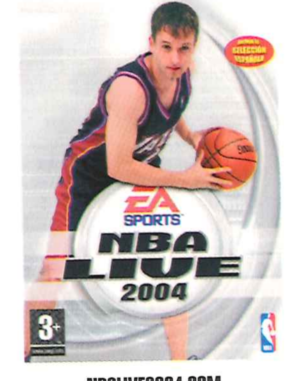
Incluye la SELECCIÓN ESPAÑOLA

ENFRÉNTATE CON LA SELECCIÓN ESPAÑOLA, LIDERADA POR RAÚL LÓPEZ, CONTRA LOS PODEROSOS EQUIPOS DE LA NBA.

DESATA UN ILIMITADO ARSENAL DE MOVIMIENTOS CON EL CONTROL EA SPORTS™ FREESTYLE.

Crea los más increíbles movimientos, asistencias, mates, bandejas sin mirar. Domina el **Freestyle 10-Jugadores**, donde jugadores sin balón luchan los bloqueos, indican jugadas, realizan aclarados; utiliza a tus compañeros de equipo para derrotar a tus contrincantes.

CREA TU JUEGO.

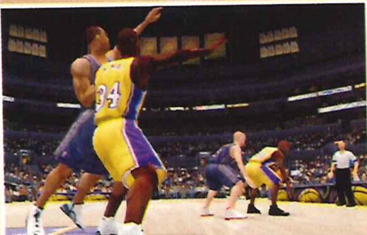


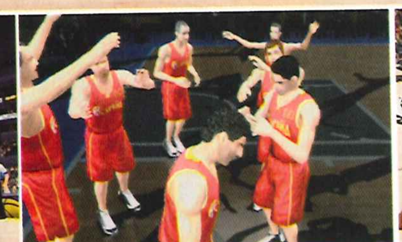
NBALIVE2004.COM

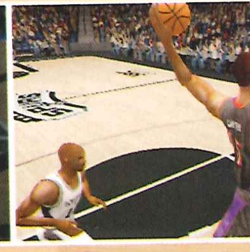
EA SPORTS **SOMOS EL DEPORTE.**



























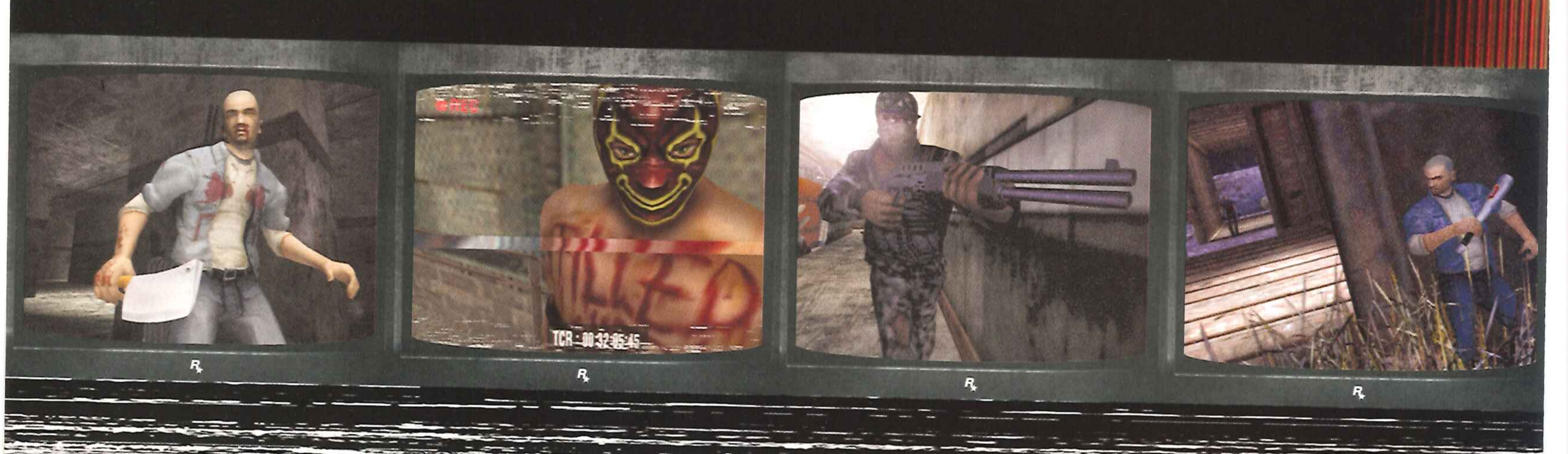


ACABAN DE MATAR A CASH.
AHORA QUIEREN MATARLO OTRA VEZ.

AMERICA ESTA LLENA DE CIUDADES DERRUIDAS DONDE CUALQUIER COSA PUEDE PASAR Y A NADIE LE IMPORTA.
EN CARCER CITY, ES TODAVIA PEOR, LO UNICO QUE QUEDA SON EMOCIONES BARATAS.
LO ULTIMO ES EL PODER DE DAR LA VIDA Y QUITARLA, POR DEPORTE. ESTA VEZ, JAMES EARL CASH, TU ERES EL DEPORTE.
TE DIERON LA VIDA DE NUEVO. AHORA, VAN A CAZARTE.

DESPIERTAS PARA ENCONTRARTE CON EL SONIDO DE TU RESPIRACION ASUSTADA.
DEBES CORRER, ESCONDERTE Y LUCHAR PARA SOBREVIVIR.
SI PERMANECES VIVO LO SUFICIENTE, PODRAS ENCONTRAR QUIEN TE HIZO ESTO.

THE FINAL CUT









PlayStation 2

por << De Lúcar >>

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

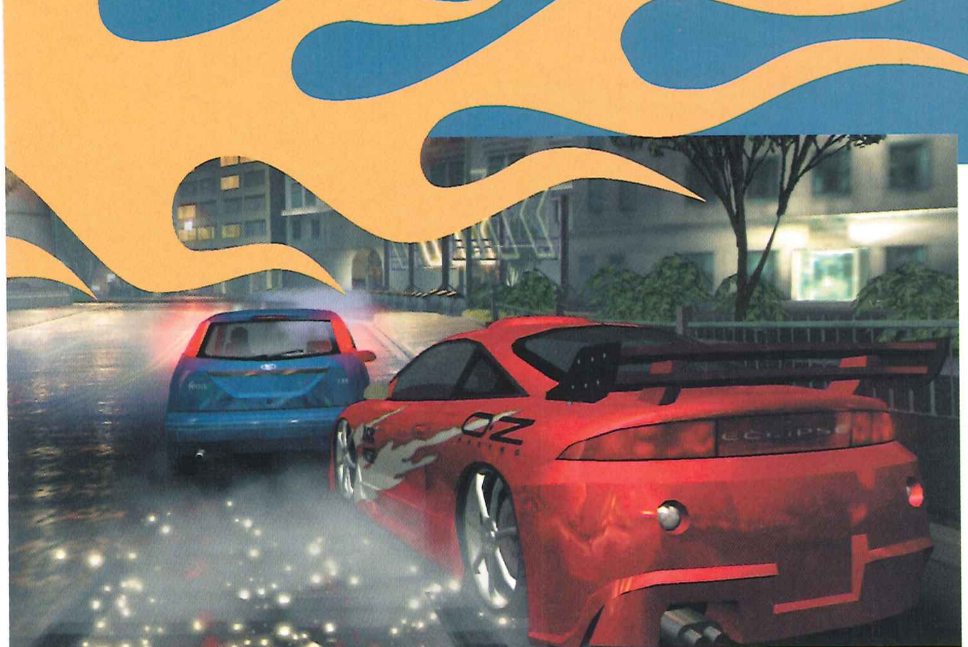
La mítica saga del motor se pasa a la moda Tuning y se convierte en algo parecido al juego del largometraje «A Todo Gas»

Arriba podéis ver uno de los típicos saltos del juego. Cualquier descuido será mortal.

Ser una de las sagas más veteranas dentro del mundo del motor le concede a *Need For Speed* unos privilegios sólo al alcance de los más grandes. Tantos años, tantas versiones y tantos formatos han dado lugar a algún pequeño chasco, evidentemente, pero también títulos casi míticos para los amantes del género. Ese es el riesgo que ha tenido que correr en su encomiable afán por ofrecernos, año tras año, un producto evolucionado y novedoso. Mientras los demás se dedican a repetir, una y otra vez, el mismo esquema que les llevó al éxito, *NFS* se permitió el lujo de cambiar por completo de registros y eso es algo de lo que muy pocos pueden presumir. Jamás se han estancado y buena prueba de ello es este revolucionario y actualizadísimo ***Need For Speed Underground***. Conscientes de que a día de hoy el *Tuning* es la tendencia más pujante y la que más fanáticos arrastra, esta entrega de la saga de **EA** ha apostado claramente por este fenómeno. Tradicionalmente, son muchos los juegos de coches que han incorporado alguna opción para hacer modificaciones y mejoras a los vehículos, pero muy pocos son los que se han decantado por hacerlo con elementos *Tuning*. Marcas oficiales en los componentes (**MOMO**, **NX**, **HKS**, **NOS**, etc.), posibilidad de retocar todos los elementos del coche (desde la iluminación en las ruedas y bajos hasta sistemas extras de propulsión a base de nitros) y otros mil detalles, harán de ***NFSU*** un verdadero icono para los «tuneros». Basta con echar un vistazo a las pantallas para hacerse una pequeña idea del impresionante aspecto que pueden llegar a tener los coches. Pero lo mejor del juego es que no sólo los amantes del *Tuning* van a disfrutar, ya que todo fan de la conducción sabrá apreciar esta nueva entrega.

<Coches tuning, velocidad extrema, apuestas y tráfico>

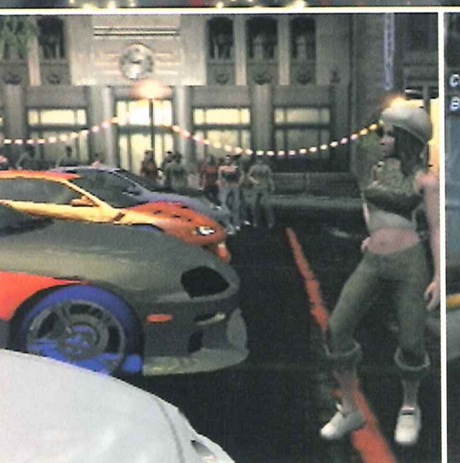
Lo mejor que tiene ***Need For Speed Underground*** es, además de una impresionante estética, su jugabilidad. Los que estén buscando un juego de

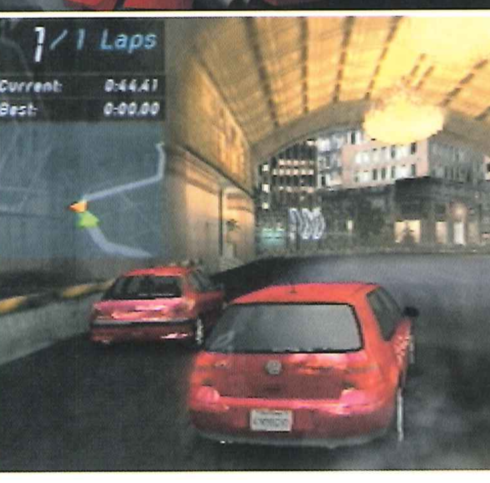


A todo Tuning

Un reto para demostrar buen gusto e imaginación

Con el dinero que ganemos en las apuestas y carreras podremos realizar todo tipo de cambios y mejoras en los coches. Son caros, pero merecen la pena. Nuestro consejo es empezar por el motor y más tarde modificar todos los asuntos relacionados con la estética.







conducción potente, competitivo, trepidante, manejable como un *arcade* pero realista en el control (como un buen simulador), aquí tienen el juego que esperaban. Un poco *Burnout* en ocasiones pero con unos circuitos mucho más exigentes, ***NFSU*** es el más desenfrenado de toda la saga. Saltos, competidores que no reniegan de la lucha cuerpo a cuerpo, cruces, obstáculos, tráfico, policías, atajos y curvas de las que suelen acabar con la chapa, son algunas de las sorpresas que nos esperan. Muchos de estos elementos ya estaban, pero en ***NFSU*** están especialmente potenciados. La sensación de velocidad, por ejemplo, es muy superior gracias a una extensa gama de efectos visuales (deformaciones, *blur*, etc.). Como además se han añadido cámaras especiales para los golpes (ojo con los daños) y los saltos, el resultado es de lo más atractivo y cinematográfico. Vamos, que entre la temática, la estética y la puesta en

<Los amantes del Tuning van a alucinar>

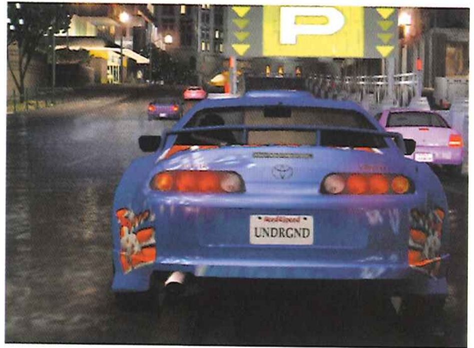


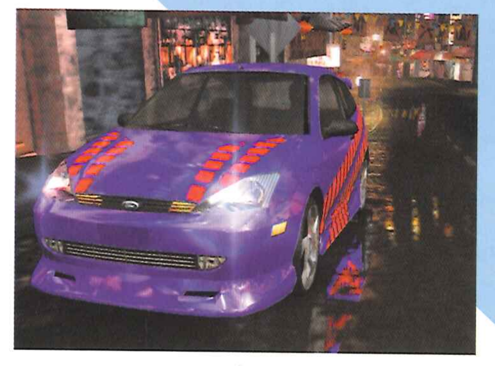
Aquí, podéis ver el alucinante aspecto de un coche con las ruedas iluminadas.

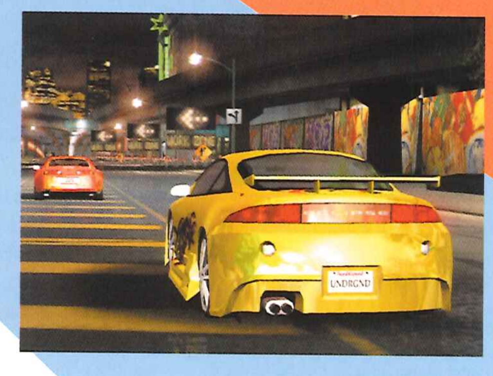


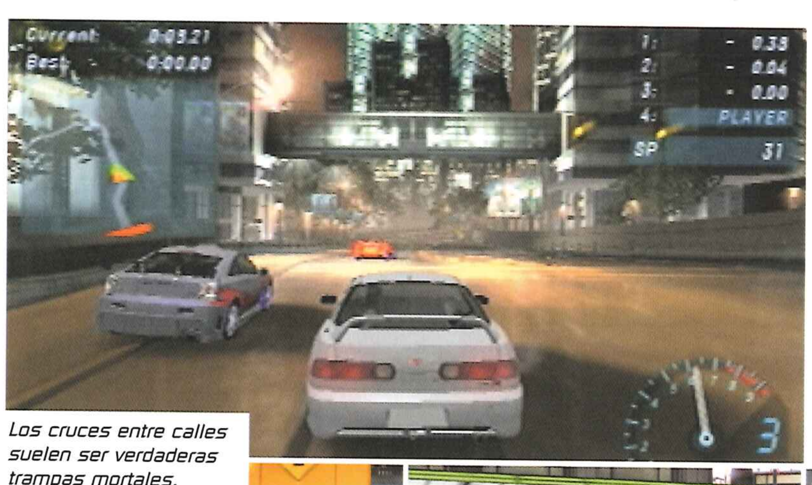
<La noche invadirá las calles de la ciudad para sentir la velocidad>

APUESTAS
Son el medio para conseguir dinero extra. A mayor dificultad, más cantidad de dólares. Lo mejor es ser prudente.





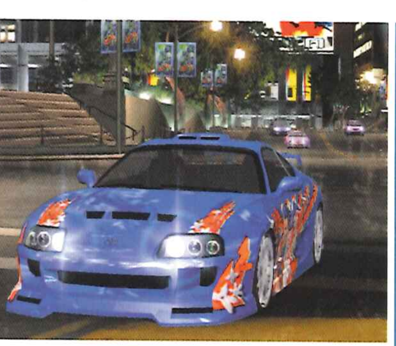




Los cruces entre calles suelen ser verdaderas trampas mortales.

escena, es casi imposible no acordarse de la película *A Todo Gas*. Tantas son las coincidencias que ***Need For Speed Underground*** parece haberle pisado la idea a quienes quisieran hacer el juego de la peli. Salvo el tema del argumento, que aquí la historia no tiene nada que ver, el mundo del filme está recreado a la perfección y con pocas posibilidades de mejora. Lo más curioso es que nadie podría acusarles de copiar porque, entre otras cosas, un montón de aspectos ya estaban en la saga desde hace ya unos cuantos años, varios antes de que alguien pensara en *A Todo Gas*.

Sea como fuere, lo que sí podemos asegurar es que el nuevo *Need For Speed*, subtitulado ***Underground***, para la consola de 128 *bits* de **Sony** puede ser una de las sorpresas más gratificantes de este 2003 dentro del mundo del motor. Al menos, para los locos del *Tuning* seguro que se trata de una de las ofertas más tentadoras del año.



NOCTURNO
Una de las peculiaridades del juego es que todas las carreras son de noche. Según parece, una de las razones es el tráfico. A esas horas, encontraremos menos conductores.

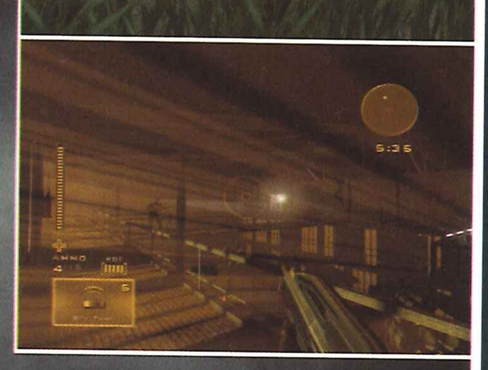
por << Dani3po >>

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

Regresa el mejor exponente del espionaje táctico

ÚLTIMA HORA





Su calidad técnica nos ha dejado bastante impresio-nados.

Sam Fisher seguirá empleando métodos no demasiado ortodoxos para cumplir con sus misiones.

El éxito de la primera entrega convirtió a *Splinter Cell* en uno de los títulos más vendidos de la historia. Desde entonces **Ubi Soft** parece haberse renovado completamente y en los próximos meses presentará un catálogo de juegos para **PS2** que promete superar todo lo visto. El *shooter* de estilo cómic *XIII*, la original aventura de *Beyond Good & Evil* y la vuelta de *Prince Of Persia* en *Las Arenas Del Tiempo* son buena muestra de ello. De los pocos datos que se han vertido hasta ahora de ***Splinter Cell Pandora Tomorrow***, el más relevante es la incorporación de un modo Multijugador. En el vídeo que hemos podido ver aparecen cuatro «clones» de **Sam Fisher** avanzando con sigilo por la oscuridad de unas instalaciones militares. Aunque aún no hay confirmación oficial, todo apunta a que ***Pandora Tomorrow*** será uno de los juegos que saquen partido del adaptador de banda ancha de **Sony C.E.** Así, se convertirá en el primer *Stealth Game On-line* de la historia.

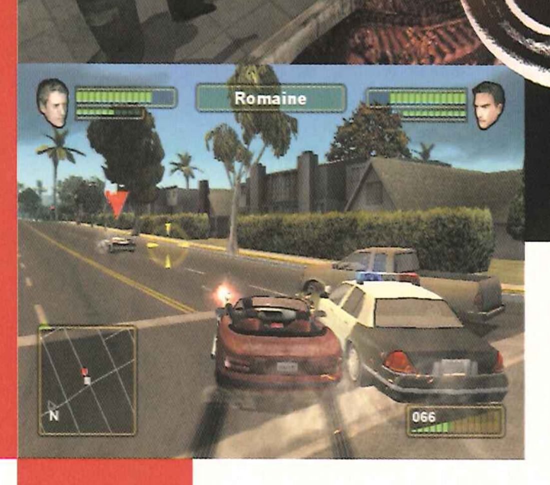
<Incorpora un modo multijugador a través de Internet>

Los participantes cooperarán para poder llevar a cabo las misiones y podrán realizar todo tipo de acciones conjuntas, como cubrirse mutuamente de los disparos de los enemigos o ayudarse a superar obstáculos. Asimismo, ofrece un modo Historia aún más largo y complejo que la primera entrega, con un aspecto más cinematográfico y un argumento más rico, que por supuesto estará plagado de intrigas y conspiraciones. Su lanzamiento está previsto para principios de 2004. ∎

TRUE CRIME

STREETS OF LA

por << Doc >>



En algunas misiones tendremos que ayudar a la policía.



Desde la aparición de GTA: Vice City ningún otro título similar había conseguido el nivel de realismo y crudeza de True Crime.

Conocidos por todos como obras maestras creadas para **PS2**, las dos últimas entregas de la saga *Grand Theft Auto* han cautivado a todo tipo de aficionados a los videojuegos con un original desarrollo y una puesta en escena de lo más cruda y real. Después de muchas horas invertidas con ambos títulos de **Rockstar**, resulta difícil imaginar qué se podría añadir para mejorar el juego, para ofrecer más realismo. **Activision** nos ahorrará el esfuerzo de imaginarlo, ya que ***True Crime*** promete mejorar todos los apartados de la saga *GTA*, incorporando nuevas características y elementos al género. Para empezar, el título creado por **Luxoflux**, en el que han sido invertidos más de dos años de desarrollo, presenta un escenario inmejorable para mostrar el crimen: **Los Ángeles**, **California**. ***True Crime*** pone en escena un gigantesco mapeado que abarca gran parte de **L.A.**, desde el **Downtown** hasta **Santa Mónica**, pasando por **Hollywood Boulevard** o **Sunset**. Nada menos que 240 millas cuadradas de edificios y calles (*Vice City* tenía 30 y *The*

<Velocidad, armas y artes marciales en Los Ángeles>



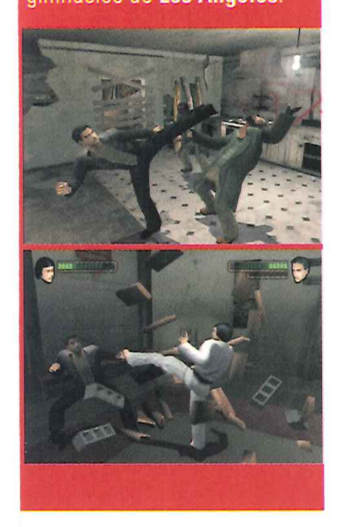




ARMAS
Las escenas de disparos incluyen movimientos de *Bullet-Time* y el uso de todo tipo de armas.

ARTES MARCIALES

Nick es todo un maestro de la lucha
Si en lugar de utilizar las armas preferimos utilizar los puños, **Nick** es capaz de atacar con puños, patadas, hacer llaves, realizar *combos* y encadenar impresionantes golpes especiales que tendremos que aprender en los gimnasios de **Los Ángeles**.



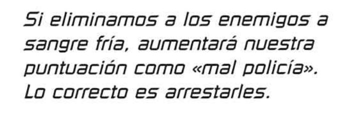


<Su engine 3D deja en ridículo a GTA3>





Si eliminamos a los enemigos a sangre fría, aumentará nuestra puntuación como «mal policía». Lo correcto es arrestarles.



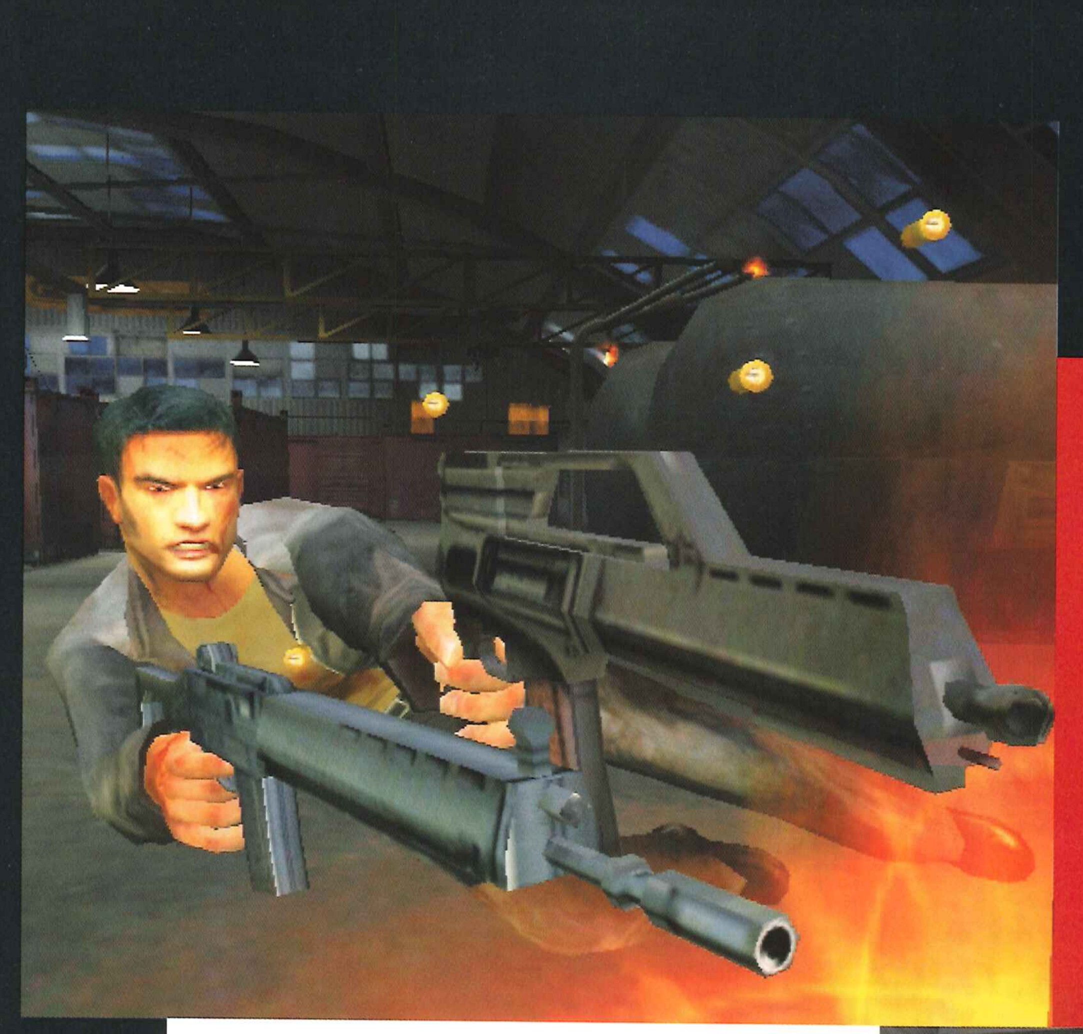


Podrás disparar desde cualquier vehículo a los criminales.



Getaway 40), que representan con gran nivel de detalle la ciudad de **Los Ángeles**, quedando patente en zonas como el «Bulevar de las estrellas» en **Hollywood** e incluso la zona que rodea el *L.A. Convention Center* (donde tiene lugar la feria **E3**). Para movernos por este inmenso mapeado contamos con la ayuda de vehículos que deambulan por la ciudad, ya que podremos hacernos con cualquiera de ellos al igual que en *Vice City*, a excepción que, en el caso de ***True Crime***, será en el nombre de la ley. **Nick**, el protagonista del juego, es un miembro de la DEA; un policía preparado para todo tipo de acciones al límite que no dudará en utilizar sus habilidades al volante, con las armas y con sus puños para frenar cualquier tipo de actividad delictiva. Mientras avanzamos por la ciudad hacia nuestro siguiente objetivo, recibiremos llamadas de la central de policía, informándonos de crímenes que se están cometiendo cerca de nuestra posición. Podremos hacer caso omiso o, de lo contrario, acudir a liberar a un rehén, a disolver una pelea entre bandas e incluso a frenar una carrera ilegal a base de tiros en los neumáticos. Dependiendo de nuestras acciones, ganaremos puntos como buen policía (si inmovilizamos a los enemigos o los detenemos) o como «poli malo» si nos dedicamos a matar a todos los criminales (con lo que, en teoría, no podre-







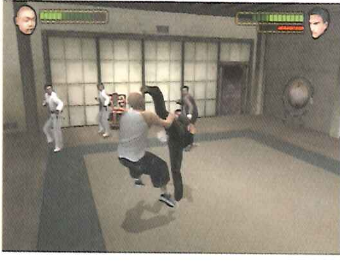


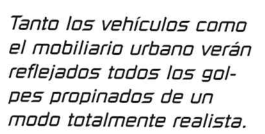
CONDUCCIÓN

Monta en cualquier vehículo que te apetezca y persigue a los criminales con la ayuda de la radio de la policía. Tendrás que aprender a hacer derrapes, *Burn-Outs*, etc.









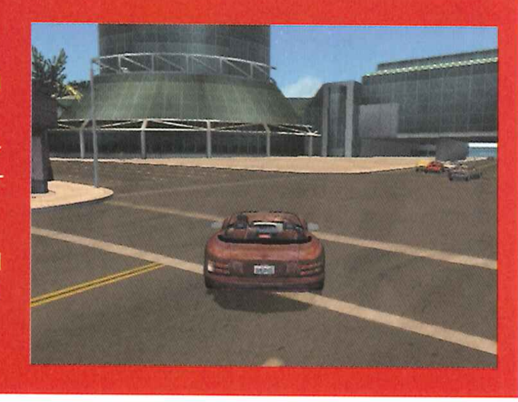
Tanto los vehículos como el mobiliario urbano verán reflejados todos los golpes propinados de un modo totalmente realista.



LOS ÁNGELES

La recreación más fidedigna de la ciudad de California

Con la ayuda de fotografías tomadas con un satélite, los programadores de **Luxoflux** han plasmado en el juego un total de 240 millas cuadradas de **LA**. A la derecha, el *Convention Center*, recinto donde se celebra cada año la feria **E3**, conocido por todos en el sector.



mos disfrutar del final bueno). En nuestro vagar por las calles también tendremos la posibilidad de registrar personajes en busca de drogas o armas, con lo cual aumentaremos nuestra puntuación; dicha puntuación podrá ser canjeada por nuevas habilidades con las armas, a bordo de los vehículos (derrapes, *Burn-Outs*, etc.) y cuerpo a cuerpo, ya que el control de **Nick** en su «modo lucha» se asemeja al de un *beat'em-up* con *combos*, especiales y llaves de todo tipo que tendremos que aprender.

El juego presenta más de 200 misiones apoyadas por un trabajado argumento que serpentea entre rutas alternativas y diferentes desenlaces para cada uno de los capítulos. Su apartado técnico, tanto a nivel visual como sonoro, pone al límite a la consola de **Sony** con una banda sonora (reproducida por la radio de los vehículos) de estilo *Hip-Hop* con grupos reales y un *engine* 3D que, además de mostrar detalladamente **Los Ángeles**, hace gala de animaciones faciales, de impresionantes texturas y de un *frame rate* muy estable. Preparad vuestras dotes de «defensor de la ley» porque en noviembre os podréis poner en la piel de **Nick** en la que será una de las mejores aventuras del año para **PlayStation 2**.

ALOHA TAMBIÉN SIGNIFICA ADIOS.

12+
www.pegi.info




Pearl Harbor. Domingo 7 de Diciembre, 1941.

Soldado, bienvenido al paraíso.
Defiende tu vida a bordo del USS California mientras el buque se desintegra a tu alrededor. Si eres capas de sobrevivir, te embarcaras en una serie de pesadillas encadenadas que te llevaran de isla en isla desde Guadalcanal a Filipinas.

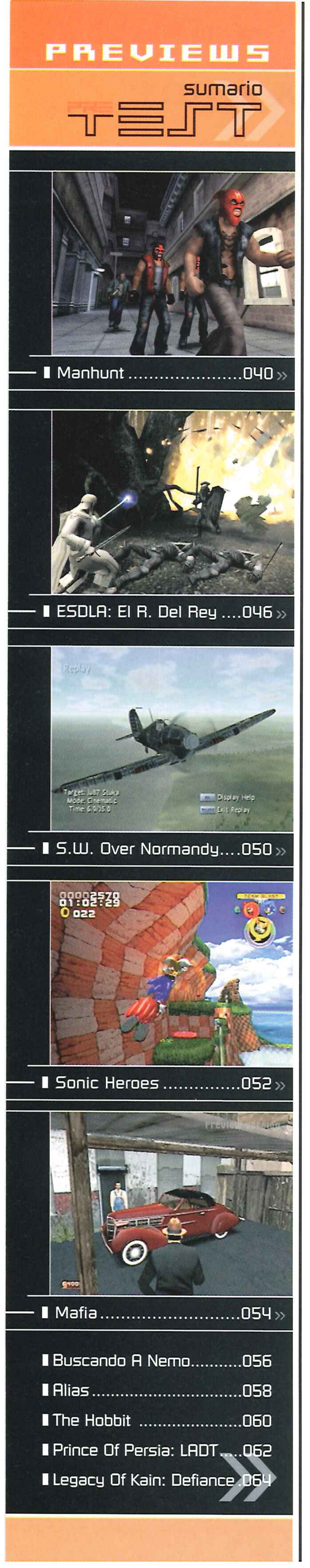


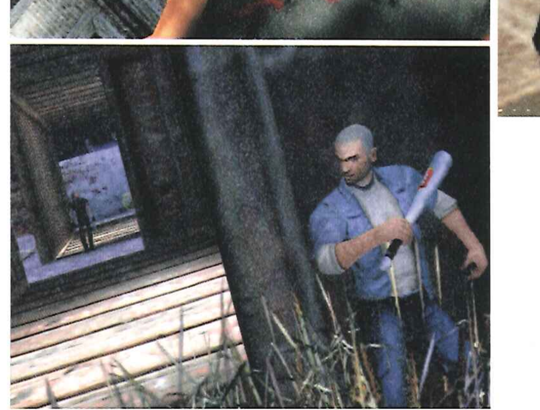



TÚ NO JUEGAS, TE ALISTAS™.



Challenge Everything
www.moh.ea.com





<Manhunt supera en crudeza y realismo a Grand Theft Auto>



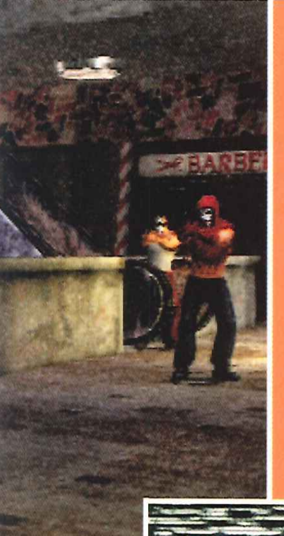
Tras la espectacular presentación de ***Manhunt*** en un garaje neoyorquino, de la que os hablamos en el Nº 32 de **PS2RO**, **Rockstar** realizó hace días otra más modesta en **Londres**, pero más reveladora. Por primera vez, se nos ofreció la oportunidad de jugar con esta nueva y esperada producción de **Rockstar North** y ser testigos directos de su contundente violencia gráfica. Aunque ha nacido de las mismas oficinas de las que surgieron en el pasado esas dos obras cumbres del videojuego llamadas *Grand Theft Auto 3* y *GTA: Vice City*, ***Manhunt*** ha sido desarrollado por un equipo totalmente independiente, que se ha dedicado los tres últimos años a crear, pulir y perfeccionar esta nueva variación de la clásica «caza al hombre». Desde que en 1932 se estrenara *El Malvado Zaroff* (*The Most Dangerous Game*), el universo del cine y la literatura ha revisitado una y otra vez la idea del hombre convertido en presa. *Blanco Humano* o *Perseguido* (película basada en una novela de **S. King**) son dos claros ejemplos de ello. ***Manhunt*** recoge esta idea, inspirándose además en la estética de filmes como *8 MM*, *La Escalera De Jacob* y el cine *Snuff* para crear una verdadera pesadilla, mucho más escalofriante que cualquier episodio de *Resident Evil*. «No hay nada sobrenatural en ***Manhunt***, es sólo terror real, terror puro». La frase, obra de uno de los componentes de **Rockstar** que obraron la presentación en **Londres**, resume a la perfección el espíritu del juego. Lo verdaderamente terrorífico del juego es que todo lo que sucede podría ser real, aunque recemos para que nunca ocurra (aquí no hay zombis, sino delincuentes psicópatas). La historia, como pudisteis descubrir en el reportaje del Nº 32, arranca con la ejecución por inyección letal del preso **James Earl Cash**. Lo que el reo no esperaba era despertar de una falsa muerte para convertirse en la liebre, una presa que las bandas más peligrosas del extrarradio intentarán dar caza, el protagonista de un siniestro *Reality Show*. Un auricular en su oído le pondrá en contacto con el Director, un siniestro «Pepito Grillo» que le dará las primeras instrucciones para sobrevivir en este infierno compuesto por solares y fábricas abandonadas. Infinitamente más crudo y violento que *Grand Theft Auto*, la mecánica de ***Manhunt*** da una nueva vuelta de tuerca al género de infiltración (*Metal Gear Solid* o *Splinter Cell*). **James Earl Cash** no sólo puede ser detectado por el sonido de sus pisadas, sino que necesita que sus enemigos hagan algún tipo de ruido para poder localizarlos en su radar. Un silbido o una inocente conversación entre dos «bandarras» son todo lo que necesita **Cash** para conocer su localización y obrar en consecuencia. Al comenzar la aventura desarmado, su única posibilidad para avanzar consiste en atrapar desprevenidos a los miembros de las bandas. Incluso una inofensiva bolsa de plástico puede convertirse en un arma bastante efectiva, si coges a tu rival por la espalda y le asfixias con ella. A la hora de agredir a los enemigos por sorpresa, **Manhunt** adopta una vista exterior (dotada de rayas e interferencias, como si se tratase de un vídeo doméstico de 8 mm.) en el que el juego desvela toda su crudeza. Palancas de hierro hundidas en el pecho, cabezas reventadas por la acción de un bate de béisbol, una nuca destrozada por el filo de un machete... Jamás se había visto hasta la fecha un videojuego que mostrara la muerte con tanto realismo y brutalidad. Y aunque consigas sobrevivir a la fuerte impresión inicial, ***Manhunt*** se guarda unos cuantos ases en la manga para seguir sorpren- ➔

por << Nemesis >>

- COMPAÑÍA: TAKE TWO
- DESARROLLADOR: ROCKSTAR NORTH
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
- PAÍS DE ORIGEN: ESCOCIA
- GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2003

MANHUNT

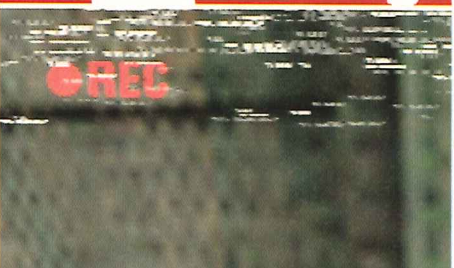
La eterna lucha del cazador y la presa llevada al extremo

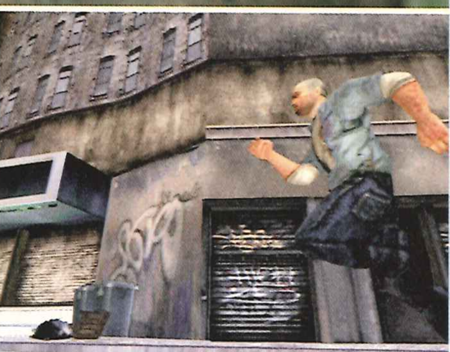


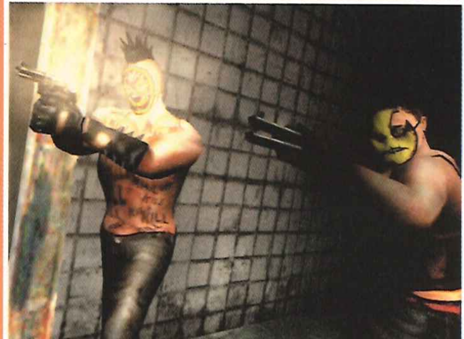
La muerte en directo

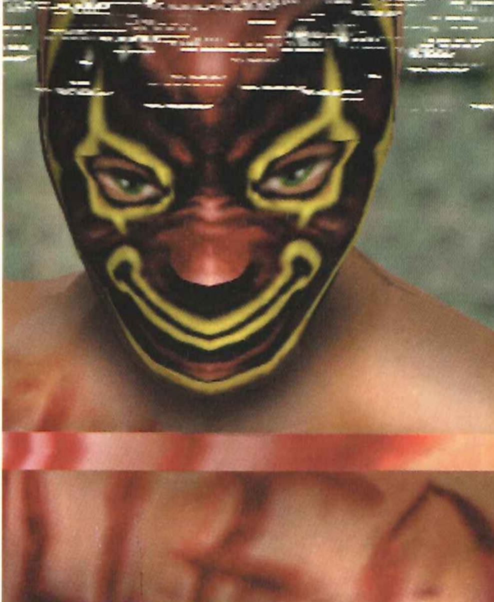
Peor que una película Snuff, más violento que M. Kombat...
Cada vez que **Cash** pille por sorpresa a un enemigo, una secuencia (dotada de las vibraciones y las rayas de una grabación casera de 8 mm.) se encargará de mostrarnos la muerte del pobre desgraciado. La dureza de las imágenes va desde la muerte por asfixia con una bolsa a la decapitación con machete o la perforación del pecho con una palanca.

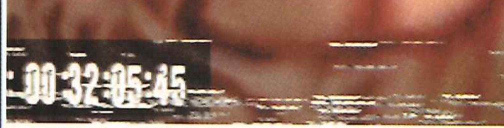












Además de las fuentes citadas por los dos componentes de Rockstar North en la presentación, en Manhunt se aprecia la huella de Akira y The Warriors.







<Manhunt será exclusivo para mayores de 18 años>

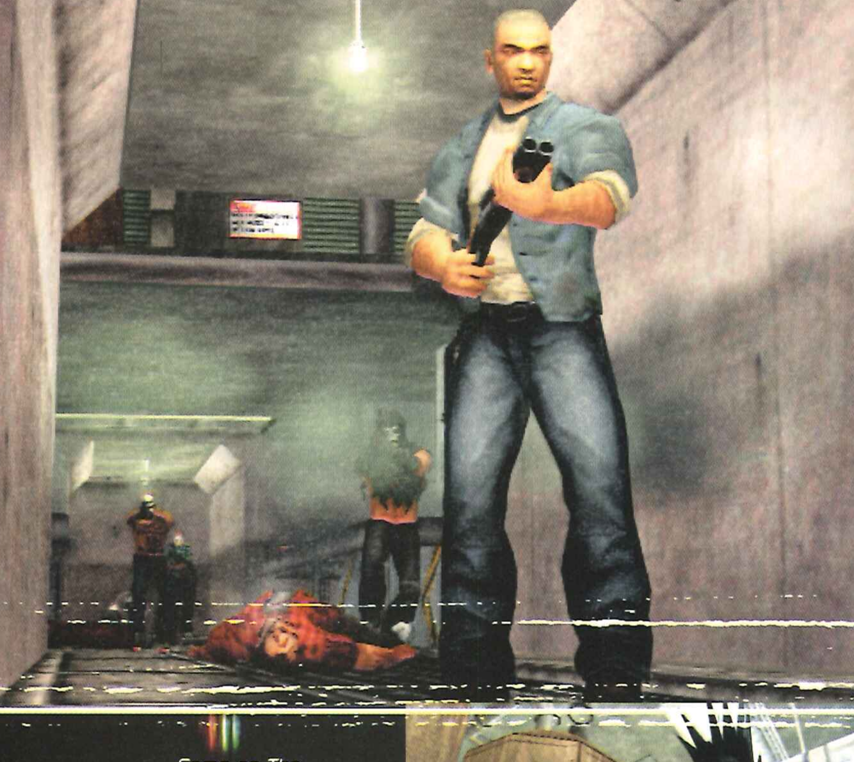
diendo. Uno de los miembros de **Rockstar** nos lo demostró, cuando logró que **Cash** se hiciera con una recortada. Entonces cambiaron las tornas. La presa se convirtió en el cazador, y pudimos ser testigos de cómo, uno tras otro, los rostros de sus enemigos desaparecían entre jirones de carne y sangre, bajo el fuego abrasador de la escopeta. Perfectamente sincronizada con la acción, la música juega un papel determinante en este macabro *show*. En ***Manhunt*** no escucharás un tema pegadizo o un acompañamiento musical de *techno* o *rock*, sino un *score* cinematográfico creado únicamente para un solo fin: angustiarte. Con la aparición de ***Manhunt*** la polémica volverá a estar servida, eso es seguro. Esta vez hay un código europeo, el **PEGI**, que certifica que el juego es sólo para mayores de 18 años. No es en absoluto un título para niños y es preciso, y necesario, evitar que ellos puedan ver las perturbadoras imágenes que ofrece ***Manhunt***. Si hay algún adulto que no pueda soportar su tensión y violencia, esa es otra historia.

ON 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

Más terrorífico que cualquier Survival Horror (quizá por mostrar una violencia real). Sensacionales gráficos imitando un filme de 8 mm.

OFF 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

De nuevo, las mentes bienpensantes de la sociedad caerán sobre Rockstar. Que lo hagan. Yo me lo voy a pasar de muerte con Manhunt.



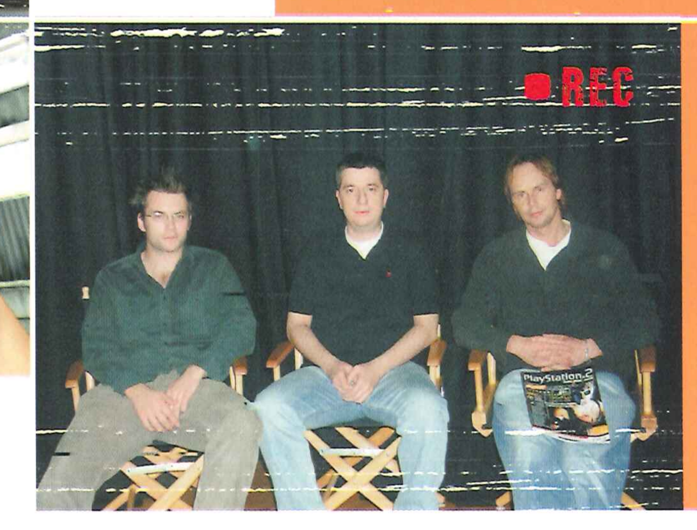
La presentación en Londres

Siniestra y rodeada de unas medidas de seguridad extremas

Aunque no transcurrió en un garaje, sino en un piso de **Londres**, la gente de **Rockstar** se las arregló para hacer la presentación lo más siniestra posible. Grandes cortinajes a lo *Twin Peaks* (primero blancos, luego negros) impedían que la luz entrara en la habitación donde, a través de una columna con 8 monitores y un osciloscopio, se mostraba el juego.

Esta es la única foto que se nos permitió sacar durante toda la visita. Y es que, como es costumbre en Rockstar, las medidas de seguridad eran extremas.

Como en The Warriors (la célebre película de Walter Hill) cada zona de los suburbios está gobernada por una banda diferente. Todos ellos tienen un único objetivo en mente, dar caza a James Earl Cash.



PlayStation 2

http: //es.playstation.com































PRE TEST

COMPAÑÍA:
ELECTRONIC ARTS

DESARROLLADOR:
ELECTRONIC ARTS

DISTRIBUIDOR:
ELECTRONIC ARTS

PAÍS DE ORIGEN:
ESTADOS UNIDOS

GÉNERO:
ACCIÓN

FORMATO:
DVD-ROM

VERSIÓN:
NTSC-USA

JUGADORES:
1-2

FECHA DE APARICIÓN:
NOVIEMBRE 2003

por << R. Dreamer >>

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
EL RETORNO DEL REY
Un espectáculo visual para la última entrega



El Señor De Los Anillos siempre ha sido una referencia para los amantes de la literatura fantástica; un vasto mundo que se ha convertido en la vía de escape para millones de lectores desde su creación. Sin embargo, no ha sido un fenómeno de masas hasta que **Peter Jackson** concibió y después realizó el sueño de trasladar el universo mitológico de **Tolkien** a la gran pantalla. La repercusión ha sido tan grande que la industria del entretenimiento digital no ha tenido más remedio que subirse al carro. **Electronic Arts** lo hizo con un increíble juego de acción, *El Señor De Los Anillos: Las Dos Torres* que abarcaba los hechos acontecidos en las dos primeras películas. Ahora, cuando se acerca el estreno del último título de la trilogía cinematográfica, **EA Games** está ultimando los detalles de ***El Retorno Del Rey***, la segunda entrega de la saga. Al igual que su antecesor, cuenta con la licencia oficial de la película y vuelve a decantarse por la acción en el más estricto sentido de la palabra. De nuevo, los actores son los encargados de poner el rostro a los personajes digitales, 9 en total que han sido representados con un lujo de detalles increíble. Un despliegue visual que también alcanza a los escenarios y, como sucedía en *Las Dos Torres*, volvemos a encontrarnos con las espectaculares transiciones entre escenas de la película y las generadas por el motor gráfico del juego. A veces son casi imperceptibles, ya sea por el momento elegido para que tengan lugar o por la pericia de los desarrolladores, sin duda son un golpe de efecto que deja con la boca abierta y encima suponen un jugoso adelanto de lo que va a ser la tercera entrega de la saga cinematográfica, además de ser un aliciente para avanzar en el juego. La aventura para **PS2** sigue con fidelidad los aconte-

<Un derroche de acción y un increíble despliegue visual>

LA TIERRA MEDIA

En el juego hay tres vertientes que se corresponden con los caminos que siguen cada uno de los personajes, visitando diferentes lugares del fantástico mundo ideado por **J.R.R. Tolkien**.











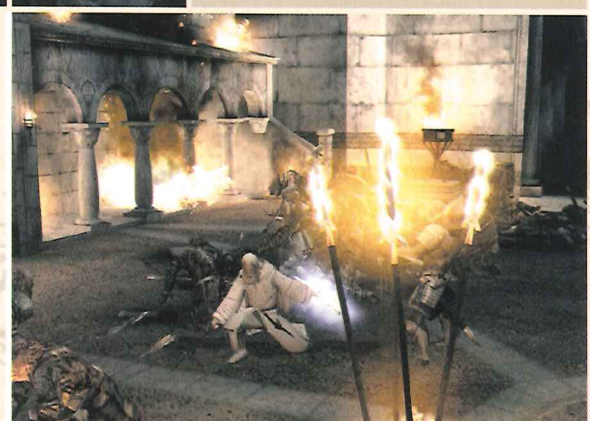


LA MAGIA

Gandalf seguirá el camino destinado para los magos utilizando todos sus poderes contra el enemigo.



La tercera entrega de El Señor De Los Anillos también cuenta con la licencia oficial cinematográfica.



La Compañía

Y otros seres advenedizos

En ***El Retorno Del Rey*** los integrantes de la compañía se han disgregado siguiendo diferentes caminos, como en el libro. **Frodo** y **Sam** se encontrarán con un «amigo» muy especial, el escurridizo **Gollum**.





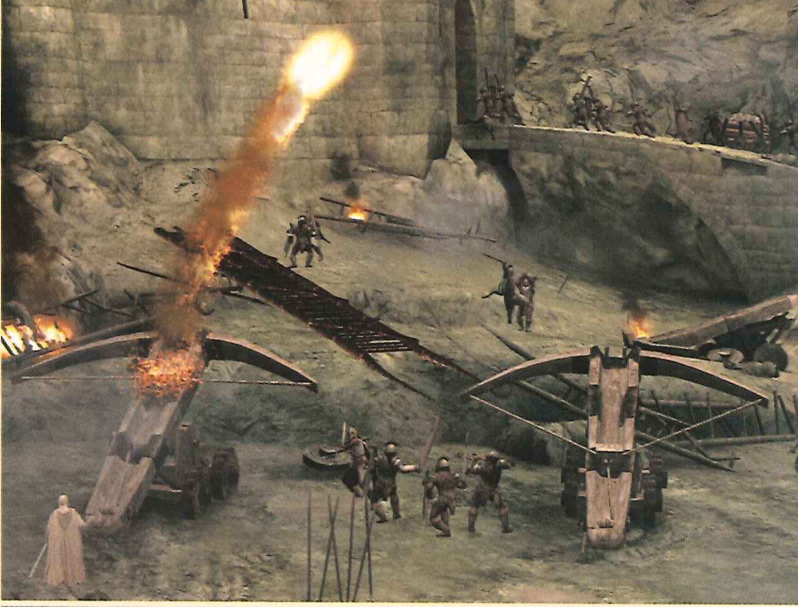
EL ABISMO DE HELM

Una de las batallas más espectaculares de la trilogía nos deja claros ejemplos de elementos interactivos como las catapultas.

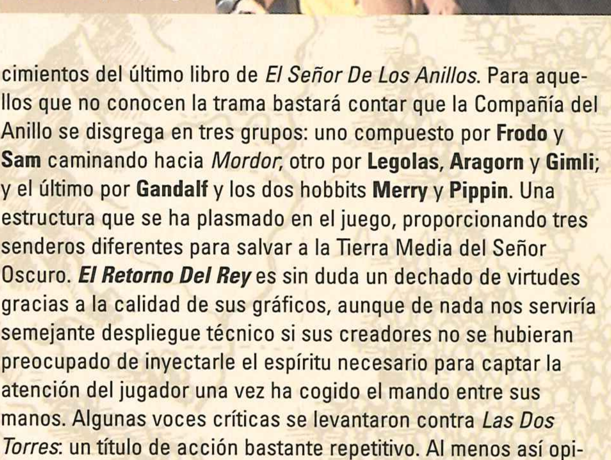


EXTRAS

Al abrir nuevos niveles también se puede acceder a toda una galería de extras sobre la película y el juego.



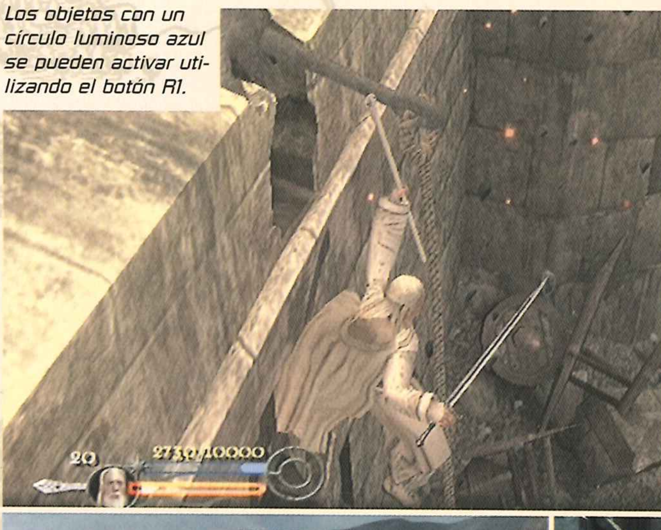
cimientos del último libro de *El Señor De Los Anillos*. Para aquellos que no conocen la trama bastará contar que la Compañía del Anillo se disgrega en tres grupos: uno compuesto por **Frodo** y **Sam** caminando hacia *Mordor*, otro por **Legolas**, **Aragorn** y **Gimli**; y el último por **Gandalf** y los dos hobbits **Merry** y **Pippin**. Una estructura que se ha plasmado en el juego, proporcionando tres senderos diferentes para salvar a la Tierra Media del Señor Oscuro. ***El Retorno Del Rey*** es sin duda un dechado de virtudes gracias a la calidad de sus gráficos, aunque de nada nos serviría semejante despliegue técnico si sus creadores no se hubieran preocupado de inyectarle el espíritu necesario para captar la atención del jugador una vez ha cogido el mando entre sus manos. Algunas voces críticas se levantaron contra *Las Dos Torres*: un título de acción bastante repetitivo. Al menos así opinaban algunos, sobre todo los que se esperaban una combi- ⇒

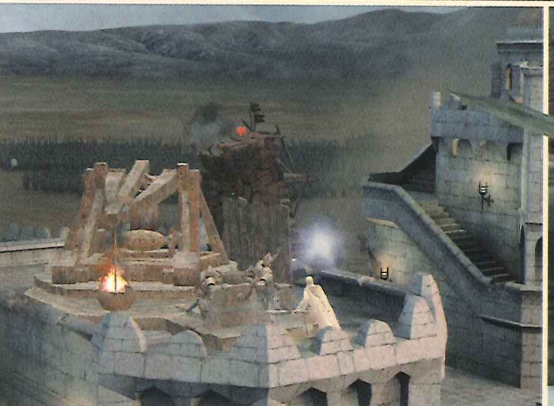






Los objetos con un círculo luminoso azul se pueden activar utilizando el botón R1.







Frodo y Sam protagonizarán su propia aventura camino a Mordor.







nación de aventura y acción para representar el épico viaje del Anillo en lugar de un *beat'em-up*. En esta ocasión también nos encontramos ante un juego cuya finalidad es abrirse camino a «mamporrazos». Pero sí se han preocupado de recrear unos entornos más dinámicos con gran número de elementos interactivos que además de aportar diversidad como catapultas, rocas, antorchas que abrirán el camino entre arañas venenosas y mucho más. Por si esto fuera poco, ***El Retorno Del Rey*** dispone de un modo cooperativo en el que dos jugadores podrán disfrutar de la aventura simultáneamente y así derrotar a jefes finales como **Ella Laraña** o **Gollum** con ayuda. Además el DVD contiene infinidad de extras que se irán desbloqueando a lo largo del juego, la mayoría dedicados al rodaje de la película y entrevistas con los actores entre otras cosas, aunque hay alguna joya oculta para los seguidores más fieles de la obra literaria de **Tolkien**, como una serie de ilustraciones del reconocido dibujante **Alan Lee**, cuyos bocetos contribuyeron a dar forma a los decorados de la película y por lo tanto del juego de **EA Games**. La guinda a semejante pastel la pone un apartado sonoro que le viene dado en parte por la entrega cinematográfica, en lo que al acompañamiento musical y a las voces se refiere. ***El Retorno del Rey*** será uno de los grandes títulos para estas navidades.

ON

Se ha paliado el efecto repetitivo del primer título añadiendo ítems interactivos en el escenario y un modo cooperativo para dos jugadores.

OFF

A pesar de las mejoras que ha sufrido la jugabilidad no les hubiera costado mucho haber dado alguna pincelada de aventura al título.

MODO COOPERATIVO

La principal novedad de ***El Retorno Del Rey*** viene dada por la posibilidad de vivir la aventura junto a un segundo jugador. Sin duda, se trata de una buena forma de librarse de los enemigos con mayor facilidad, sobre todo a la hora de enfrentarse con los jefes finales como **Ella Laraña** o el Rey de los Muertos.

<Escenarios dinámicos repletos de múltiples elementos para interaccionar utilizando el botón R1>





- COMPAÑÍA: LUCASARTS
- DESARROLLADOR: TOTALLY GAMES
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: SIM. DE VUELO
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: DICIEMBRE 2003

SECRET
WEAPONS OVER NORMANDY
La II Guerra Mundial se decidirá en los cielos...

por << Nemesis >>



Doce años después del mítico *Secret Weapons Of Luftwaffe*, **Lawrence Holland** vuelve a darnos una lección maestra acerca de cómo crear un simulador de vuelo, en este caso dirigido a los usuarios de consola. Con un fuerte contenido *arcade*, a la usanza de los *Ace Combat* de **Namco**, ***Secret Weapons Over Normandy*** te hará revivir las más decisivas batallas aéreas de la IIGM a los mandos de 23 aviones, que reproducen con precisión los modelos reales de la época. Desde clásicos de la talla del *P-38 Lightning* a los últimos y revolucionarios prototipos que surgieron en las postrimerías del conflicto (como el *Me262* alemán). Participarás en contiendas decisivas (tanto del frente europeo como en el Pacífico) como **Dunkerque**, la batalla de **Inglaterra** o **Midway**, combatiendo a las fuerzas aéreas del eje. Con una calidad gráfica excepcional y una enorme jugabilidad (de hecho, los *fans* más puristas de la simulación quedarán algo decepcionados ante las «libertades» que ofrece este juego), la guinda a ***SWON*** la pone **Michael Giacchino**. El compositor de los *Medal Of Honor* se ha pasado a las filas de **LucasArts** y ha creado para la ocasión una banda sonora cargada de épica y apoyada por hiperrealistas efectos de sonido. De hecho, además de hacer uso del archivo sonoro de *Skywalker Sound*, **Totally Games** viajó a un museo aéreo para grabar a pie de pista el sonido de los motores de los aviones originales. Tanto perfeccionismo sólo tiene un objetivo: hacerte vivir la emoción y el peligro de los combates aéreos.

ON (01 02 03 04 05 06 07 08 09 10)
Toda la experiencia y el talento de Lawrence Holland al servicio de un «hermano» de Ace Combat, con la segunda guerra mundial de fondo.

OFF (01 02 03 04 05 06 07 08 09 10)
La ausencia de juego On-line en PlayStation 2. Habría sido la culminación a un proyecto tan brillante como éste.







UNA LECCIÓN DE HISTORIA
Como en MOH, abundan las referencias históricas e imágenes de la época.

<Revive decisivas batallas aéreas de la IIGM>



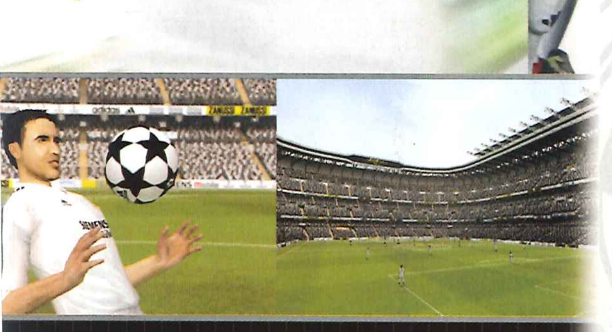


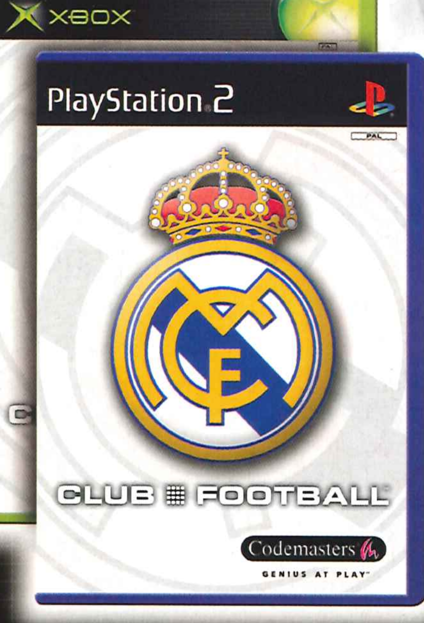
Enfréntate a los ases de Luftwaffe en el cielo de Europa.

CLUB FOOTBALL™

TU EQUIPO · TU PASIÓN · TU JUEGO









- Jugadores y estadio reflejados con calidad fotográfica.
- Recréate a ti mismo como jugador de tu equipo favorito.
- Jugabilidad fácil e intuitiva.
- Múltiples modos de juego.

"Un nivel de detalle al que no llegan otros juegos"
Play2 Manía

"Va a arrasar a la competencia"
Revista Oficial Xbox

Disfruta toda la gloria del Real Madrid. La afición te aclamará cuando saltes al terreno de juego del Santiago Bernabéu junto a Raúl, Beckham, Zidane, Ronaldo y los demás ídolos madridistas. Lidera tu equipo hacia la gloria en competiciones locales y europeas. Vive la leyenda. ¡Hala Madrid!





www.codemasters.com/realmadrid



GENIUS AT PLAY™



SONIC HEROES

La primera aventura del puercoespín azul para PlayStation 2

- COMPAÑÍA: SEGA
- DESARROLLADOR: SONIC TEAM
- DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: PLATAFORMAS 3D
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-JAPÓN
- JUGADORES: 1-4
- FECHA DE APARICIÓN: DICIEMBRE 2003

por << Nemesis >>

El estandarte de **Sega** aterriza por primera vez en la máquina de **Sony**, bajo la escrutadora mirada de millones de *fans*. Y como no podía ser de otra forma, lo hace de la mano del **Sonic Team**, en un *arcade* de plataformas tan vertiginoso como sus anteriores aventuras. Para aportar un toque de originalidad, esta vez no manejaremos sólo a un personaje, sino a tres a la vez, formando un equipo. Cada uno de los componentes de los cuatro equipos que ofrece ***Sonic Heroes*** posee una habilidad diferente (volar, correr, pelear) que el jugador debe combinar en plena carrera por *loopings* y rampas. ***Sonic Heroes*** podría definirse como un *The Lost Vikings* «a todo trapo». El primer equipo (*Team Sonic*) está formado por **Sonic**, **Tails** y el rasta **Knuckles**. Los otros tres equipos (*Dark*, *Rose* y *Chaotix*) están compuestos por personajes de anteriores juegos de *Sonic*: **Dark** y **Rouge** de *Sonic Adv. 2*, **Big** y **Amy** (*Sonic Adv.*), la coneja **Cream** (*Sonic Advance 2*) y ¡un trío rescatado del oscuro *Knuckles Chaotix* de **32X**!. Un detalle que seguro sabrán apreciar los mitómanos del personaje. Cada uno de estos equipos dispone de una línea argumental diferente y detalles exclusivos a lo largo de las 14 fases que componen el modo Historia. Visualmente no es ninguna maravilla, pero debemos ser pacientes; se trata sólo de una *alpha*. Seguro que cuando el juego aparezca en diciembre, sus gráficos nos deslumbrarán.

<SH es parecido a Lost Vikings pero a toda velocidad>

ON 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10
La idea de recuperar a los protagonistas de Knuckles Chaotix es sencillamente genial. Además, es el primer Sonic para un sistema de Sony.

OFF 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10
Se trata de una alpha y hay que confiar en que la cosa mejore, pues los gráficos de Sonic Heroes nos han decepcionado un poco.

Team Chaotix

Charmy y Cía. han vuelto

Para componer el cuarto equipo del juego, **Sonic Team** ha recuperado a tres personajes de *Knuckles Chaotix*, aquel extraño experimento con *scaling* creado para la **32X** de **MD**.

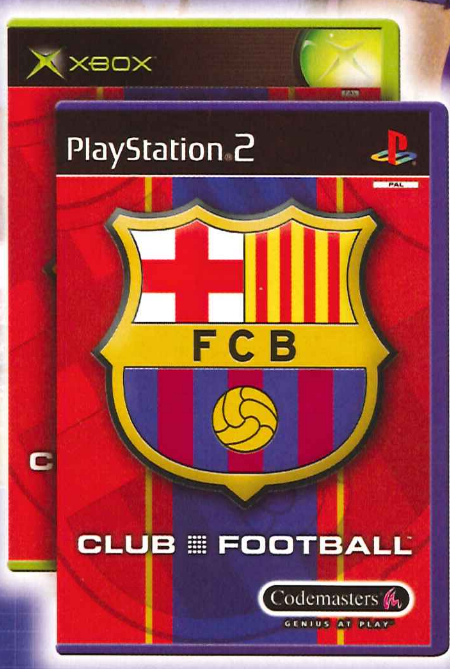
TRES HABILIDADES

Tendrás que aprender a combinar los poderes de cada uno de los tres miembros de tu equipo.

CLUB FOOTBALL™

EL TEU EQUIP. LA TEVA PASSIÓ. EL TEU JOC.





- Jugadores y estadio reflejados con calidad fotográfica.
- Recréate a ti mismo como jugador de tu equipo favorito.
- Jugabilidad fácil e intuitiva.
- Múltiples modos de juego.

YA A LA VENTA

"Un nivel de detalle al que no llegan otros juegos"
Play2 Manía

"Va a arrasar a la competencia"
Revista Oficial Xbox

La afición culé estalla en aplausos cuando sales del túnel de vestuarios junto a Ronaldinho, Pujol, Quaresma, Luis Enrique y resto de la plantilla. Eres la nueva estrella azulgrana y el Camp Nou se rinde ante ti. Lidera tu equipo hacia la gloria en competiciones locales y europeas. Es la hora de hacer tus sueños realidad.





PlayStation 2



www.codemasters.com/fcbarcelona



GENIUS AT PLAY™

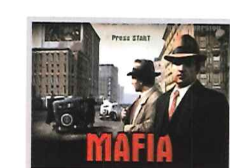


- COMPAÑÍA: GATHERING
- DESARROLLADOR: ILL. SOFTWORKS
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
- PAÍS DE ORIGEN: REPÚBLICA CHECA
- GÉNERO: SIM. DE GÁNGSTER
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: DICIEMBRE 2003

por << Némesis >>

MAFIA

O cómo convertirse en el enemigo público número 1



Este simulador de gángster, considerado como uno de los lanzamientos más interesantes de la pasada temporada en **PC**, está a punto de dar el salto a **PS2** de la mano de sus creadores originales, los checos **Illusion Softworks**. Con la salvedad de las eternas cargas de DVD-ROM (un problema habitual en las *betas* de **PS2**), ***Mafia*** deslumbra por la calidad de sus texturas y su mecánica a lo *Grand Theft Auto*, trasladada a la época de los gángsters. En una hipotética ciudad conocida como *Lost Heaven*, dos familias (los *Salieri* y los *Morello*) se disputan el control del crimen, iniciando una guerra en la que el jugador comienza como un simple peón. Un cuerpo de policía corrupto, los incansables sabuesos del FBI, la familia rival... Todos irán tras de ti mientras desempeñas todo tipo de misiones al margen de la ley. A lo largo de un mapeado de 12 millas cuadradas, **Illusion** ha recreado fielmente la arquitectura y el tráfico de la **América** de los años 30, recurriendo para ello a fotos de la época. Los 60 vehículos que podrás pilotar respetan el aspecto original y conservan su misma física, lo cual hace que sean inestables a gran velocidad. Esta es tu ocasión para ponerte a la altura de leyendas como **Lucky Luciano** o **Al Capone**.

CARRERAS
Al margen de la aventura central, podrás pilotar bólidos de la época.

ON 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

Texturas de gran calidad en el rostro de los personajes y en los edificios. El modo Carrera con bólidos de los años 30 es genial.

OFF 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

Las cargas de DVD-ROM son insoportablemente largas, aunque es de esperar que la cosa cambie en la versión Review del juego.

¡TRAGA PLOMO, MADERO!
Como en *GTA*, la policía no te molestará hasta que comiences a realizar maldades. Entonces te darán caza sin piedad.

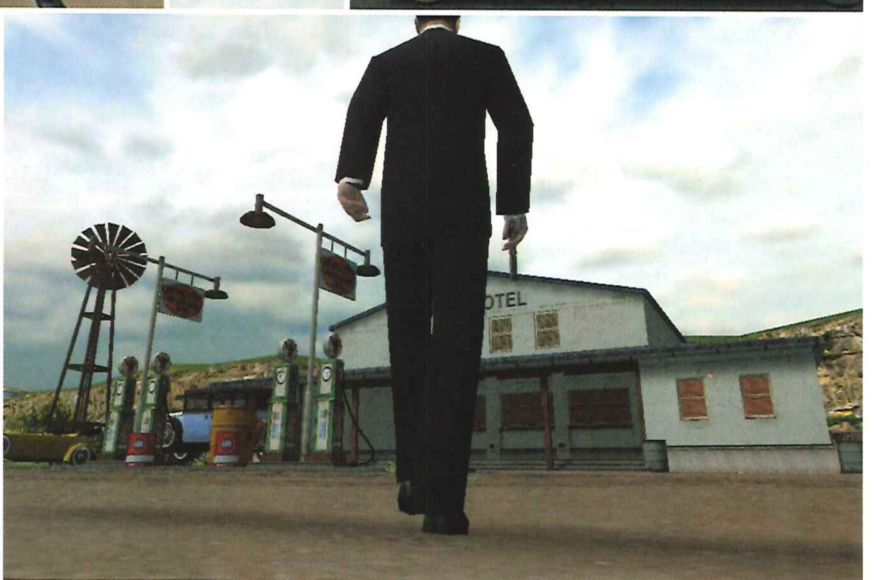


Uno de los aspectos más atractivos de Mafia es el poder pilotar auténticos coches de los años 30.





<Mafia podría definirse como un GTA ambientado en los años 30>



namco®

TIME CRISIS 3

Latidos de Corazón





COMO SI NO EXISTIERAN YA SUFICIENTES RAZONES PARA DISPARAR A LA TV.

Llega una nueva entrega del mítico arcade de pistola: Time Crisis 3. Con mejores gráficos, la posibilidad de elegir entre distintas armas, con modos de juego exclusivos para PlayStation 2 y la posibilidad de utilizar la pistola G-CON 2. Por si no era suficiente la programación habitual para querer fundirle los plomos a la tele.

G-con 2

www.timecrisis-3.com

PlayStation.2



- COMPAÑÍA: THQ
- DESARROLLADORA: TRAVELLER'S TALES
- DISTRIBUIDORA: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: PLATAFORMAS
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: DICIEMBRE 2003

por << Anna >>

BUSCANDO A NEMO

Cómo ser un pez y no morir en el intento



Nueva película de **Disney**, nuevo videojuego para los más peques usuarios de consola. Esta vez no son monstruos, ni muñecos, ni un histórico personaje de la factoría... **Nemo** es un pez. La historia, tanto del juego como del filme, narra cómo un pequeño pez payaso es secuestrado por unos submarinistas en las profundidades del océano y trasladado a una inmensa pecera. El fondo del mar supone muchos peligros, pero aún así su padre (**Marlin**) decide ir en su busca. Así, en la adaptación de *Buscando A Nemo* para **PS2**, tendrás que superar un total de 15 niveles en los que dependiendo del desafío que se presente controlarás a **Nemo**, **Marlin** o **Dory** (una amiga del papá de **Nemo**). Te sumergirás en entornos marinos inspirados en los del largometraje y entre nivel y nivel serás recompensado con secuencias extraídas de la película original. Se trata de un interesante plataformas con una jugabilidad bastante precisa capaz de hacernos sentir en las profundidades del mar, lugar donde habrá que superar pruebas, minijuegos y *puzzles*. En ocasiones sencillo y a veces complejo; para ser un título cuya mecánica y argumento está destinado a un público infantil, la dificultad de ciertos desafíos es muy exigente. Esperemos que sólo se deba a que el juego aún está inacabado.

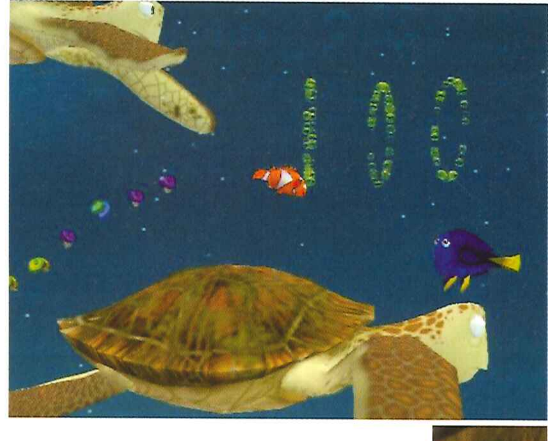


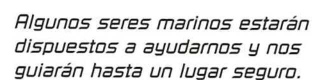
ON (01 02 03 04 05 06 07 08 09 10)
Como todo juego de Disney, el mejor aliciente son las secuencias de la película, aunque también es de destacar que el control es bueno.

OFF (01 02 03 04 05 06 07 08 09 10)
El abismo de dificultad que existe entre unas pruebas y otras puede resultar frustrante para los más pequeños usuarios de consolas.

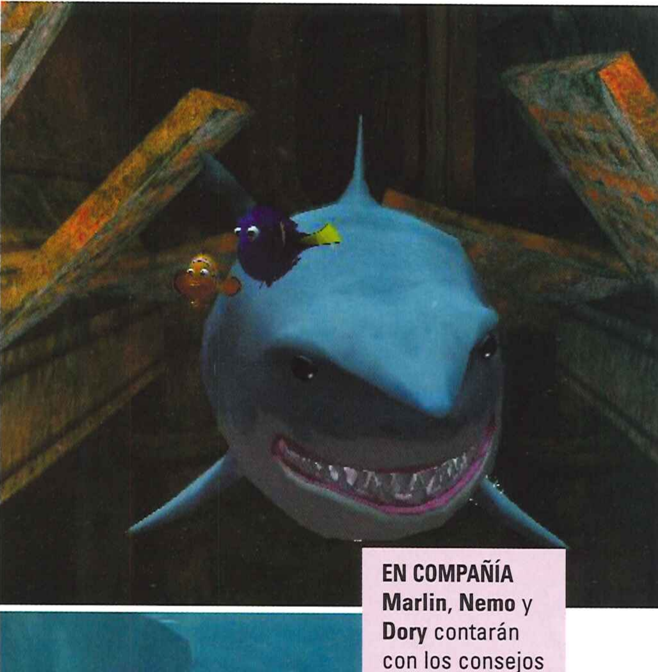
Minijuegos

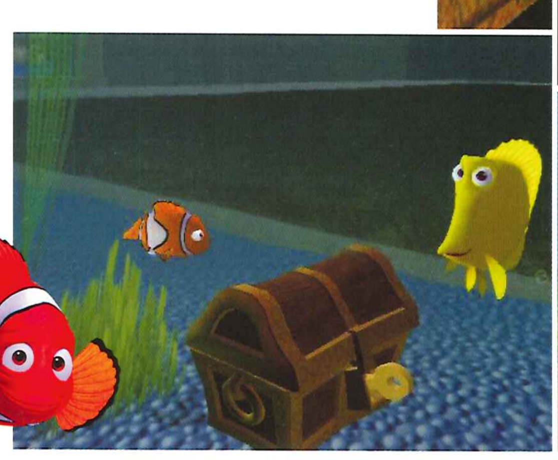
En los más de 15 niveles que componen la aventura tendrás que superar pruebas, como atravesar aros o carreras de velocidad, para conseguir estrellas de mar que activan curiosos secretos.





Algunos seres marinos estarán dispuestos a ayudarnos y nos guiarán hasta un lugar seguro.





EN COMPAÑÍA
Marlin, **Nemo** y **Dory** contarán con los consejos de las criaturas marinas del filme como **Cruz**, **Tank Gang** o el tiburón **Bruce**.



PC CD-ROM





RACING 2





CONDUCE LA LEYENDA

PLAYSTATION 2









- Elige entre 32 diferentes y muy detallados coches, entre los que se incluyen Mustangs,Thunderbirds, pickups Serie F, coches típicos de las películas y espectáculos de la TV, automóviles de concepto exótico, vehículos de serie que alcanzan los 360 Kmph, ¡y muchos más!
- Corre en muchos circuitos magníficamente recreados, ya sea en carretera, en pistas Off-Road de la jungla y el desierto, pistas de pruebas y de velocidad.
- Agudiza tu ingenio frente a los 34 distintos juegos de desafío, para desbloquear coches, pistas y modalidades de competición.
- Disfruta de los 8 modos de juego diferentes, entre otros, la carrera estándar, el duelo, la carrera en línea, contrarreloj y eliminación.
- Compite cara a cara contra tus amigos en desafíos a pantalla dividida.







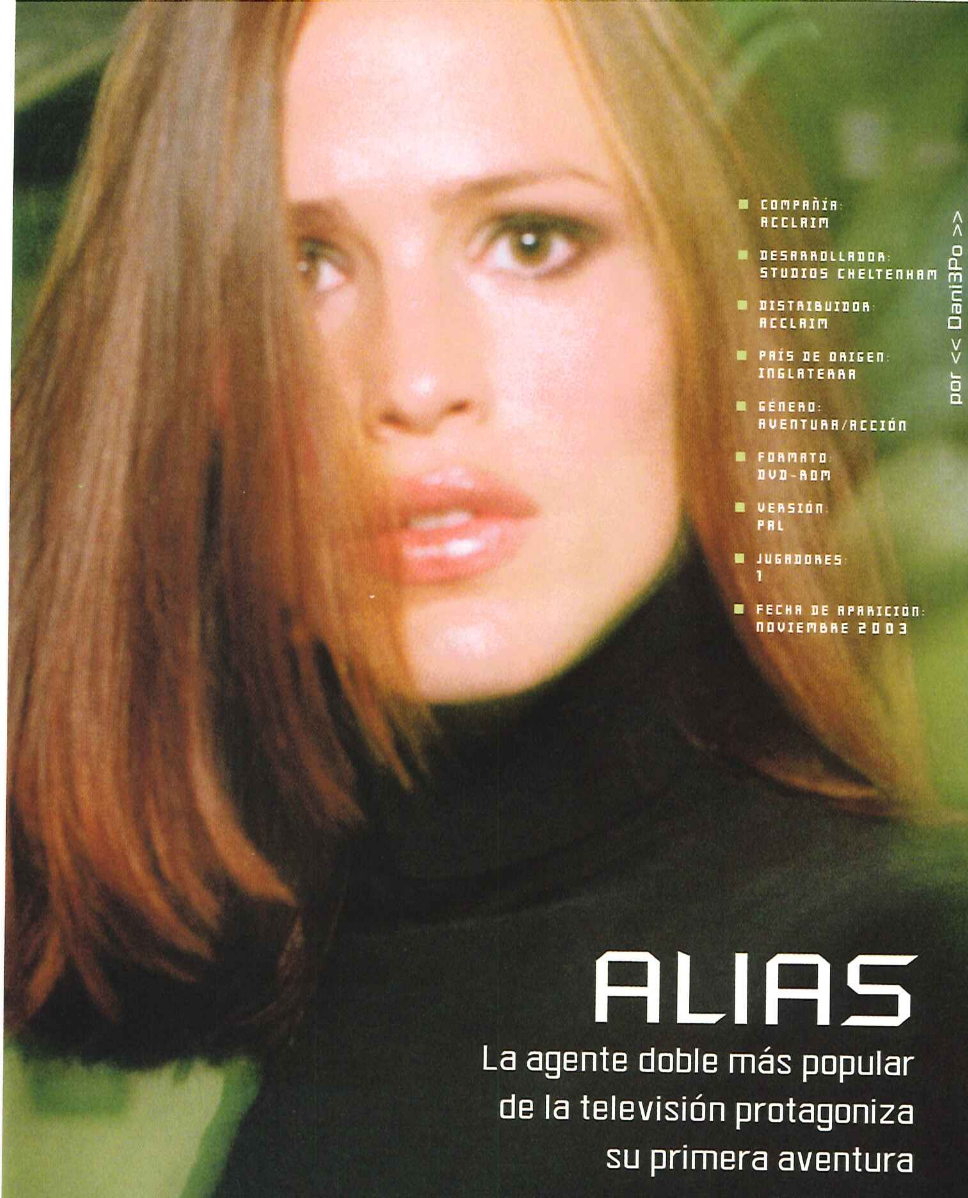










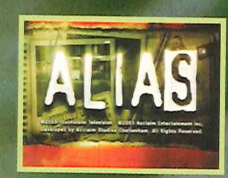


- COMPAÑÍA: ACCLAIM
- DESARROLLADOR: STUDIOS CHELTENHAM
- DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
- PAÍS DE ORIGEN: INGLATERRA
- GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2003

ALIAS

La agente doble más popular de la televisión protagoniza su primera aventura

por << Dani3Po >>

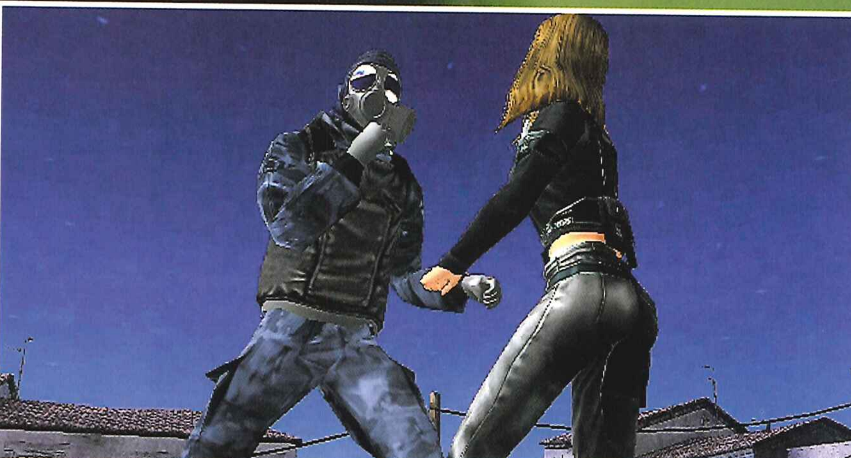


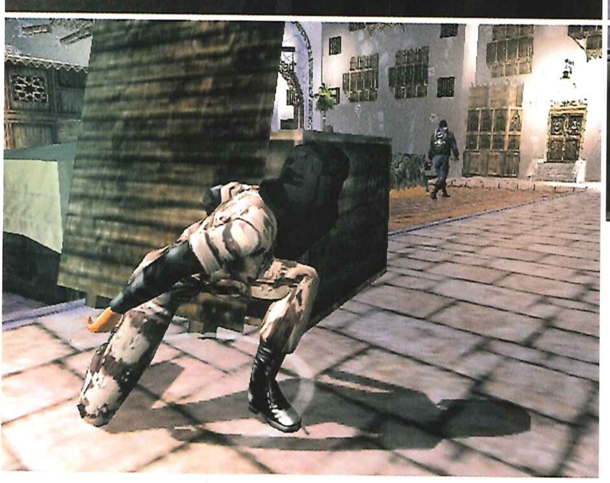
Siguiendo la moda de crear juegos basados en series de televisión de éxito, los estudios de desarrollo ingleses de **Acclaim** con sede en **Cheltenham** han producido una aventura de acción e infiltración basada en *Alias*. Esta serie se emite en la cadena norteamericana ABC desde septiembre de 2001, y los televidentes españoles tuvimos la fortuna de verla hace algunos meses en Telecinco. Para los que no la conozcan, centra su historia en el personaje de **Sidney Bristow** (interpretada por **Jennifer Garner**), una joven estudiante universitaria que un día recibe una oferta para entrar a formar parte de una agencia secreta del gobierno, gracias a sus extraordinarias aptitudes físicas e intelectuales. Tiempo después, confiesa a su prometido su doble vida y más tarde éste es asesinado por orden de **Arvin Sloane**, cabeza pensante de la unidad a la que pertenece **Sidney**. Tras algunas indagaciones y la ayuda de su padre, descubre que en realidad el SD-6, la agencia para la que había estado trabajando, es una organización terrorista internacional. A partir de aquí **Sidney** se convertirá en una agente doble que colaborará con la CIA para acabar con el SD-6 sin que ellos sepan nada. Contará con la ayuda de **Vaughn** (agente de la CIA) y de **Jack Bristow**, su padre, que también es agente doble. La historia del juego de **Acclaim** es una especie de «episodio» perdido perteneciente a la segunda temporada de la serie y ha sido creada por los mismos guionistas del programa de televisión.

Tras pasar varias horas con la primera *beta* jugable para **PlayStation 2**, podemos decir sin riesgo a equivocarnos que la licencia no será la única excusa para hacerse con el juego. Como si de una versión femenina de **Solid Snake** se tratase, **Sidney** deberá cumplir peligrosas misiones por todo el planeta, en las que deberá contentar al SD-6 y, por otro lado, ofrecer a la CIA las pruebas necesarias para desarticular la organización criminal. Bajo una perspectiva en tercera persona controlaremos a una versátil pro-

Vaughn nos dará instrucciones a través del intercomunicador.



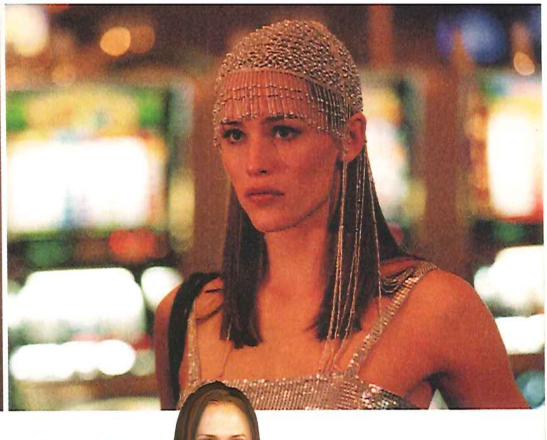




COMBATES
El sistema de enfrentamientos es uno de los puntos más conseguidos de *Alias*. La animación es realista.







<Sidney viajará por todo el globo para cumplir misiones>

tagonista que hará todo lo posible para pasar inadvertida: emplear varios disfraces (algunos de ellos bastante sugerentes), evitar o inutilizar cámaras de vigilancia y barreras láser, o forzar puertas con ganzúas digitales. Pero si no hay más remedio que usar la fuerza, **Sidney** contará con un gran número de movimientos de ataque y defensa conseguidos mediante la técnica de captura de movimiento. Incluso podremos desarmar a los enemigos en espectaculares secuencias. En todo momento tendremos un variado arsenal de artilugios de última tecnología a nuestra disposición, dos tipos de visión parecidos a los de *Splinter Cell* y las armas que podamos obtener de los enemigos o del entorno. Técnicamente es el juego más brillante de **Acclaim** hasta la fecha en **PlayStation 2**, con unos personajes perfectamente reconocibles y fluidamente animados, así como unos entornos de lo más realistas. Además, contará con las voces originales de los actores de la serie de televisión. ■

↑ ON 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

La combinación de aventura, infiltración y combate resulta muy divertida y accesible para todo el público.

↓ OFF 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

No parece que su duración sea demasiado larga, aunque tendremos que esperar a la versión final.

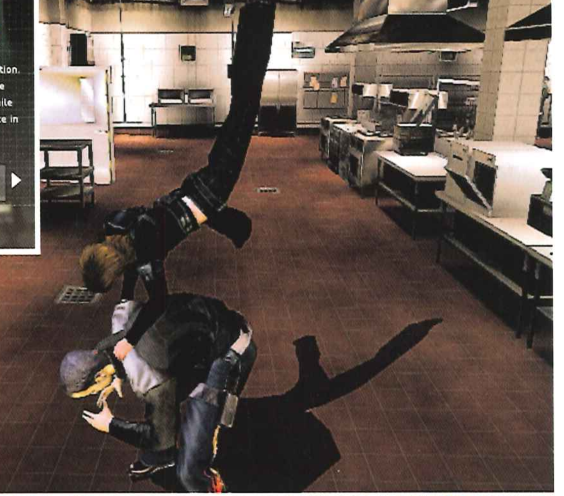
PANTALLA PARTIDA

En este caso no sirve para cooperar con otro jugador, sino para observar lo que ocurre en otra parte del mapa.

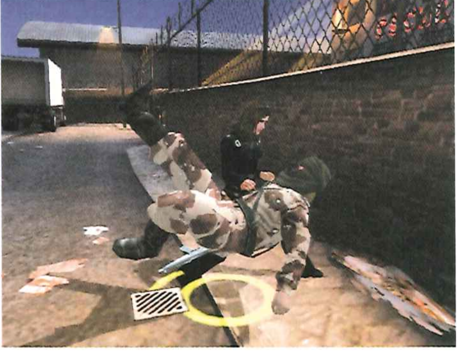








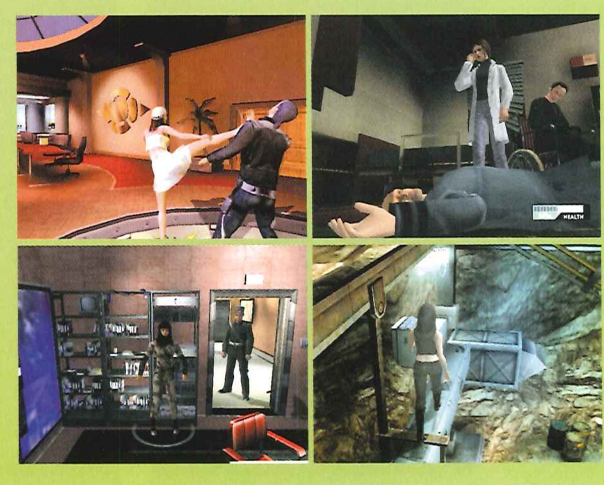
Nuestro inventario no tiene nada que envidiar al de 007. Ganzúa, gafas de visión nocturna, inutilizador de cámaras, etc.

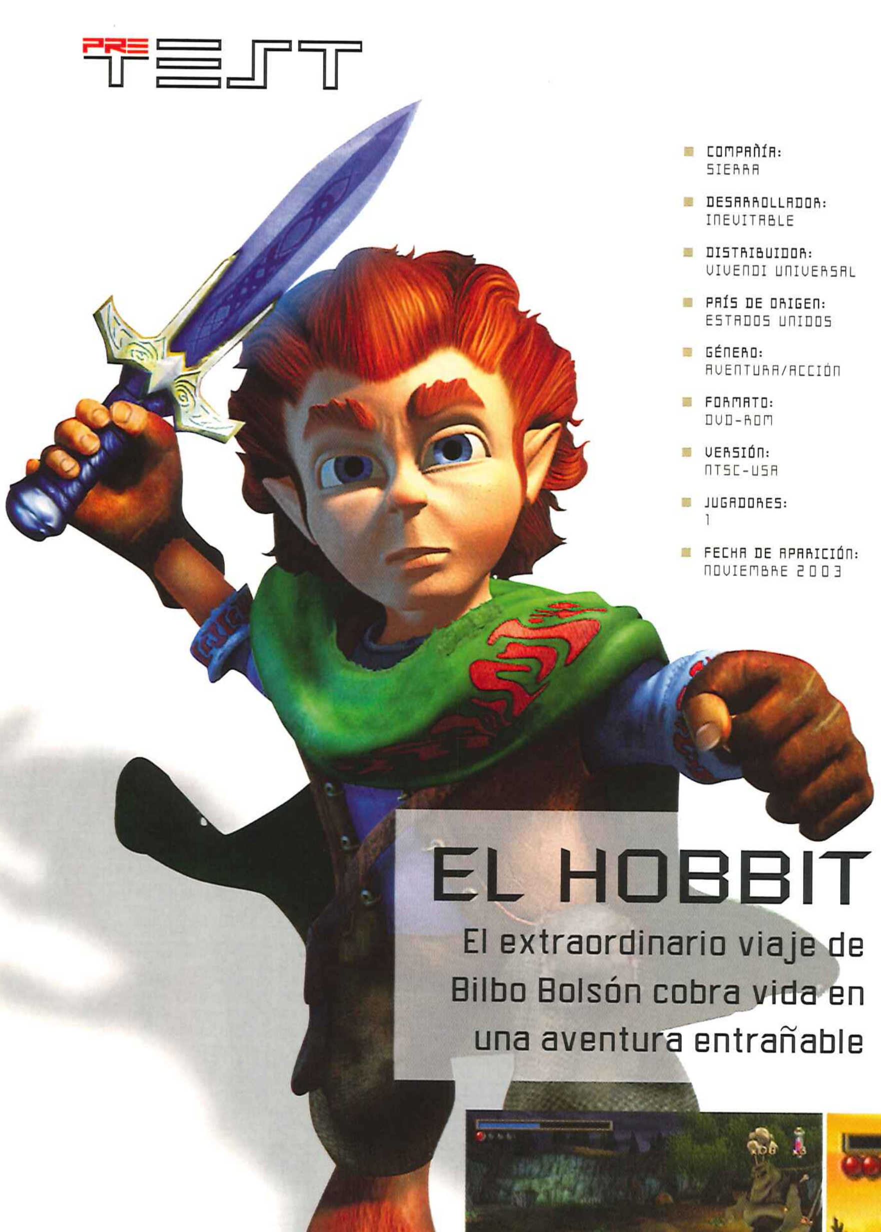



La reina del disfraz

Sidney podrá adoptar múltiples personalidades a lo largo del juego

Al igual que ocurre en la serie origial, la agente doble contará con un variado fondo de armario durante las misiones a las que se enfrente en su periplo por todo el planeta. Desde camarera ligera de cascos a seria científica, la «belleza rara» de **Jennifer Garner** sirve de percha perfecta para los atuendos con los que podrá pasar desapercibida en los ambientes más dispares. Lástima que no se cambie delante de nuestros ojos.



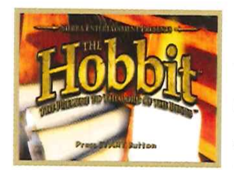


- COMPAÑÍA: SIERRA
- DESARROLLADOR: INEVITABLE
- DISTRIBUIDOR: VIVENDI UNIVERSAL
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2003

por << R. Dreamer >>

EL HOBBIT

El extraordinario viaje de Bilbo Bolsón cobra vida en una aventura entrañable



Cuando se desató la fiebre por la trilogía cinematográfica de *El Señor De Los Anillos* y su posible paso al universo poligonal de entretenimiento, comenzaron a oirse rumores de un juego dedicado exclusivamente al preludio de los tres volúmenes de la gran obra literaria de **Tolkien**, ***El Hobbit***. La descripción ensoñadora, casi podría decirse que idílica, del mundo de estos pequeños seres por el escritor británico ha sido un punto importante de referencia a la hora de diseñar los escenarios del juego. Alcanzando en algunos su máximo esplendor en localizaciones muy concretas con una maravillosa composición de luces y colorido. Un ejemplo lo supone **La Comarca**, donde en teoría tendría que haber comenzado esta aventura. Aunque los creadores siguen con bastante fidelidad los capítulos del libro, la versión digital comienza con un misterioso sueño en el que **Bilbo** ha de luchar contra un ejército de orcos. Después, el joven *Hobbit* despertará en su hogar y el mago **Gandalf** le dará las instrucciones necesarias para embarcarse en el viaje. La lista de tareas para cada misión aparecerá anotada en un menú, incluyendo misiones que no son obligatorias. La verdad es que ***El Hobbit*** sigue los dictados de toda una institución dentro de este género, la saga *Zelda*, o lo que es lo mismo, es una combinación de aventura, acción y elementos RPG que resulta divertida y además retrata el mundo *Hobbit* con bastante acierto.

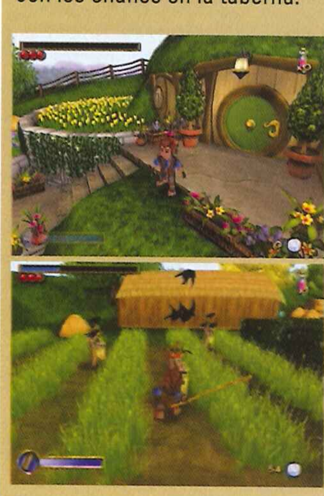
<El mundo de El Hobbit con un sistema a lo «Zelda»>

ON (07/10)
El marco histórico fantástico queda representado de forma plausible en determinados momentos del juego con increíbles fondos paisajísticos.

OFF (05/10)
Hasta el momento las animaciones del juego no son todo lo buenas que cabría esperar, aunque todavía pueden mejorar en la versión final.

Hobbiton

En un agujero en la tierra vivía un *Hobbit*... en una plácida ciudad donde tendrá que dejar a punto todos los preparativos para el viaje con los enanos: recoger víveres y encontrarse con los enanos en la taberna.







EL VIAJE
Un recorrido por los territorios de **La Tierra Media**, representados con estilo.





Imágenes color sepia para comenzar cada fase.


POLIFÓNICAS
TOP 20
83584 Evanescence Bring me to life
82652 Mago de Oz Fiesta Pagana
80002 EMINEM Lose Yourself
80726 Bob Marley No woman no cry
80269 Bomfunk MCs Freestyler
82172 Himno Barcelona
83599 El chombo Papi chulo
80017 Film Mission Impossible
81684 Panjabi Mc Mundian to bach ke
80277 Metallica Nothing else matters
83609 Sex bomb Ven ven ven
83604 Malena Gracia Loca
80056 Faithless Insomnia
83188 Himno oficial Real Madrid
80093 Sash Equador
80001 50 Cent In Da Club
80000 Film The Terminator
81690 David Civera Bye Bye
83796 El canto del loco La madre de Jose
CINE/TV
80143 Pink Panther
80065 Friends
83850 Las Tapitas
80096 Pulp Fiction
80108 Benny Hill
83658 Star Wars
80336 MacGyver
80174 The X Files
80014 James Bond
80024 The Matrix
64091 Muse Time is running
59742 Kelly C. Miss Indep...
59748 Elton J. Are you rea...
POP & ROCK
83585 Kate Ryan Libertine
80472 The Police Every breath you take
80029 Jenifer Lopez Jenny from the Block
80293 Bon Jovi Its my life
80298 Metallica Master of Puppets
83862 Beyonce Crazy in love
83655 ACDC Thunders truck
83797 Tanga girls Mas que nada
80406 A-HA Take on me
83844 Seal Get it together
DANCE
81685 In-grid Tu es foutu
83580 Scooter Weekend
83667 Panjabi MC Jogi
83228 Safri Duo Samba Adagio
80197 Darude Sandstorm
83675 DJ Tiesto Flight 673
80554 Daft Punk One more time
80642 Depeche Mode Enjoy the silence
82361 Dj Bobo Chihuahua
80041 DJ Sammy Heaven
NACIONALES
83598 Mana Mariposa traicionera
83578 Dinio Hasiendo el amor
82284 Diego Torres Color Esperanza
82004 Juanes A Dios le pido
82440 Beth Dime
82835 D. Bisbal Miénteme
81691 Ricky Martin Jaleo
83290 Alex Ubago Sin Miedo a Nada
83642 Hombres G No te escaparas
81687 Oreja de V.G. Puedes contar conmigo
ENVÍA BSO Código POLIFÓNICA AL 5646
Ej: envía BSO 83599 al 5646 para que suene "PAPI CHULO" en tu móvil
NOVEDADES
59747 Sean Paul Like glue
60613 Iron Maiden Wildest dream
59744 Stacie Orrico Stuck
64092 Starsailor Silence is easy
59743 Black Eyed Peas Where is the love
También al: 806 52 62 50
JUEGOS A TODA PANTALLA
X Men 1216
Top Gun 1213
Siberian Strike 1011
ENVÍA START Código del juego AL 5646
Ej: envía START 1012 al 5646 para jugar al "SKATE & SLAM" en tu móvil
puedes llamar al: 806 52 62 10
Skate & Slam 1012
Speed Devil 1014
Prince of Persia 1005
LOGOS Y TONOS
LO MEJOR
54368 David Civera Bye bye
54353 El chombo Papi Chulo
60570 Evanescence Bring to life
59608 Eminem 8 mile
60278 Kate Ryan Desenchantee
54210 Mago de oz Fiesta pagana
54354 Dinio Haciendo el amor
60238 Metallica Nothing Else Matters
57005 Tarzan Grito de la jungla
54276 Los Chichos Ni mas ni menos
54323 Beth Dime
62094 Tanga girls Mas que nada
59341 Andy y Lucas Son de amores
59045 Mike oldfield Tubular bells
54326 Upa Dance Sambame
53240 DJ Tiesto Lethal industry
54289 David Bisbal Mienteme
59604 Eminem Lose Yourself
53221 Barthez Infected
59168 Bob marley No woman no cry
ANIMALES
29087
03084
02279
06060
03004
03091
03520
03383
06351
ROCK'N POP
60269 Tatu All the things ...
59709 Beyonce & Jay Z Crazy in love
59580 Nelly FT K. Rowland Dilema
59699 Eros Ramazzotti Emozione per ...
60015 Metallica Enter sandman
59706 Sean Paul Get busy
59626 50 Cent In Da Club
59705 In-grid In tango
60118 Linking park In the end
59599 Jennifer Lopez Jenny from the ..
60078 Mike Oldfield Moonlight Shadow
60356 Tatu Not gonna get us
60013 Iron maiden Number of the...
59707 Justin Timberlake Rock your body
60045 Rolling Stones Satisfaction
59592 Avril Lavigne Skater boy
60012 Guns n roses Sweet child of mine
60024 Europe The final countdown
60213 Iron Maiden The Trooper
59468 Eminem Without Me
HIMNOS
68014 Hala Madrid
55011 H. de Espana
55058 Cara al sol
55024 H. de la Legion
68002 Cant del Barca
55022 Els segadors
68030 100º Real Madrid
68001 Atletico de Madrid
55059 Asturias Patria...
68004 Athletic de Bilbao
50009 La internacional
55023 H. de Galicia
55025 Partido Popular
68026 We're the champions
68015 Real Sociedad
55060 Guardia Civil
68003 H. del Betis
NACIONAL
54133 Hombres G Sufre mamon
54180 S.social Chiquilla
54231 Juanes A dios le pido
54257 Chenoa Cuando tu vas
54274 Mago de Oz Hasta que el cuerpo...
54275 Alex Ubago Me muero X...
54290 D.Bustamante 2 hombres, 1 destino
54291 David Bisbal Digale
54306 Diego Torres Color Esperanza
54310 Upa Dance Morenita
54313 Marc Anthony Tragedia
54316 La c.mecanica No me llames iluso
54355 Ricky Martin Jaleo
54361 Hotel Glam Es una lata el t...
54369 La oreja de V.G. Puedes contar c...
54371 Camela Nunca debi e...
54380 Lunae Hipnotizadas
54381 Hombres G Hoy no te escaparas
54387 Malena Gracia Loca
54388 El canto del loco La madre de Jose
SELECCIÓN
03022
03142
20138
18259
09012
21073
16223
21188
27026
ENVÍA IN Código del Logo o Tono 5646
Ej: envía IN 54354 al 5646 para que suene "HACIENDO EL AMOR" en tu móvil
LOGOS GIGANTES
75005 75009 10121 75010 75157
75012 75142 75011 75060 75412
75151 75002 75022 75019 75112
TECHNO/DANCE
53346 Panjabi mc Mundian to bach ke
53237 Chasis Universe
53341 Ingrid Tu es foutu
53009 Boomfunk Mc Freestyler
53205 Safri duo Samba adagio
58199 Barthez On the move
72107 DJ Sakin Braveheart
61012 Prodigy Breathe
53060 Energy 52 Cafe del mar
53262 DJ Tiesto Suburban train
72191 Techno syndrome Mortal kombat
53014 Sash Ecuador
61018 Depeche Mode Enjoy The Silence
53037 Gloria Gaynor I will survive
53252 Faithless Insomnia
53363 Dj Ross Emotion
61005 Jean Michel Jarre Oxygen
61048 Chemical Brothers Hey boy hey girl
53362 Dj Lasha Giulia
53238 Luna park Space melodie
TOP 10
09016
16222
30023
30002
21083
09013
29095
27000
21012
CINE/TV
62023 Simpsons
62073 Shin Chan
51027 Mission impossible
51005 El Exorcista
62027 Fraggle rock
62039 Rasca y pica
51036 Titanic
51021 La Pantera rosa
62000 Benny Hill
51003 El bueno el feo...
62029 Verano azul
62067 Chihuahua
62007 El equipo A
51087 Terminator
62005 Coche fantastico
51092 Harry Potter
62065 Anuncio MTV
51095 Star Wars
51113 Señor de los anillos
51075 Gladiator
puedes llamar al: 806 52 62 80
FOTOS A COLOR
36463 35937 35542 35934 36281 36469 36472
ENVÍA TELE Código FOTO AL 5646
Ej: envía TELE 35937 al 5646 para tener la cara divertida en tu móvil
36481 36213
36483 36486 36326 36224 36155 36010
puedes llamar al: 806 52 62 60
MOVILATOPE.COM



PRINCE OF PERSIA

LAS ARENAS DEL TIEMPO

Los autores de Splinter Cell resucitan la leyenda

- COMPAÑÍA: UBI SOFT
- DESARROLLADOR: UBI SOFT MONTREAL
- DISTRIBUIDOR: UBI SOFT
- PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ
- GÉNERO: ACCIÓN/PLATAFORMAS
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2003

por << Némesis >>



Al fin tenemos la beta de ***Prince Of Persia: Las Arenas Del Tiempo***, hemos jugado y podemos dar fe de que se trata de uno de los mejores títulos del año. Por encima de la espectacularidad de sus gráficos y el tirón de su nombre, este nuevo y rejuvenecido príncipe es ante todo una de las experiencias más jugables que puede ofrecer la consola de **Sony** actualmente. Con sólo un par de botones (tres, si contamos R1) cualquier usuario puede convertirse por unas horas en un verdadero acróbata, realizando piruetas y cabriolas con las que **Douglas Fairbanks** sólo habría soñado realizar en sus legendarias películas mudas. Con ese espíritu, el de recuperar las añoradas fantasías orientales que inundaban los orígenes del cine, **Jordan Mechner** creó en 1988 una verdadera obra maestra que revolucionaría para siempre la animación en los videojuegos. Ahora, el propio **Mechner** no ha dudado a la hora de participar activamente en la nueva recreación de su gran clásico, obra del mismo equipo que brindó uno de los éxitos más recientes de **Ubi Soft**: *Splinter Cell*. Impresionantes palacios, inspirados en los cuentos de Las Mil y Una Noches, sirven de escenario a la lucha de este príncipe saltimbanqui contra las hordas de un maligno visir. A su favor cuenta con una agilidad sobrehumana y el dominio sobre el tiempo que le otorga una misteriosa Daga. El sobresaliente motor gráfico de ***Prince Of Persia: Las Arenas Del Tiempo*** permite mostrar deslumbrantes escenarios, al tiempo que ofrece una animación sencillamente soberbia, aunque lo que hará de este juego un título mítico será su prodigiosa jugabilidad.

ON 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

Más allá de sus sensacionales gráficos, lo mejor de este nuevo Prince Of Persia es su sistema de control y su jugabilidad.

↓ OFF 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

¿Algo negativo? Quizás el que no incorpore el Prince Of Persia original... Aunque es pronto para decirlo. A lo mejor nos deparan alguna sorpresa.





El príncipe es un verdadero acróbata capaz de correr por las paredes (como Shinobi), utilizar los mástiles de las banderas para coger impulso o caminar por las cornisas más inaccesibles.



EL CLÁSICO, A TU ALCANCE

Para disfrutar con una versión mejorada del primer *Prince Of Persia*, visita la *web* oficial: **www.princeofpersiagame.com**

Destino de ida y vuelta

¿Serás capaz de dominar el tiempo?

Una vez que poseas la Daga del Tiempo podrás «rebobinar» la acción y disponer de cuatro oportunidades más cada vez que mueras. Imposible dar más facilidades.





EJECUTIVO AGRESIVO

ANGER MANAGEMENT

CONTROLA TU IRA

en noviembre en DVD VIDEO

NICHOLSON SANDLER

Protagonizada por:



JACK NICHOLSON

- A propósito de Schmidt
- Mejor Imposible



ADAM SANDLER

- Mr. Deeds
- Un Papá Genial

EJECUTIVO AGRESIVO
ANGER MANAGEMENT
CONTROLA TU IRA

¡ Con unos extras de Locura !

- Tomas falsas
- Comentarios de Peter Segal y Adam Sandler
- Escenas eliminadas
- Documental "Contra la ira"
- Trailer de cine

- Trailers promocionales de:
  "Dos policías rebeldes II"
  "Los Ángeles de Charlie: Al Límite"
  "Gigli"
  "Terminator 3"





www.columbiatristarvideo.es

- COMPAÑÍA: EIDOS
- DESARROLLADOR: CRYSTAL DYNAMICS
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2003

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

Los vampiros de Crystal Dynamics vuelven a PlayStation 2 en un título de acción más sangriento que nunca

por << Dani3Peo >>



Los dos vampiros más famosos y temidos de las consolas, **Raziel** y **Kain**, unen sus fuerzas por primera vez en un videojuego. Hasta ahora sus historias se habían cruzado en diferentes títulos, pero siempre habían tomado distintos caminos. Como reza la publicidad del nuevo programa de **Crystal Dynamics** (quienes, por cierto, serán los responsables del próximo capítulo de *Tomb Raider*), «hay un Mal que ningún héroe, ningún ejército, pude derrotar. Y nuestra única esperanza es nuestra peor pesadilla». Efectivamente, en ***LOK: Defiance***, ambos seres oscuros unen sus fuerzas contra un enemigo aún más maligno y poderoso que ellos. Les controlaremos alternativamente en diferentes capítulos. Aunque las habilidades de cada uno serán similares, los entornos se ceñirán a lo visto en las dos sagas. El estilo será más plataformero y de resolución de *puzzles* para **Raziel**, y tendrá mayores dosis de acción (que recuerdan bastante a *Devil May Cry*) en las secciones protagonizadas por **Kain**. Además, el apartado técnico presentará una gran evolución.

PODERES VAMPÍRICOS

En esta nueva entrega, **Raziel** y **Kain** cuentan con poderes de telequinesia. Podrán agarrar a los enemigos a distancia y lanzarlos.



↑ ON 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

La idea de unir a ambos antihéroes es muy acertada. Los entornos de la aventura de Kain son realmente espectaculares.

↓ OFF 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

Quizá el desarrollo de la aventura, sobre todo en las secciones de Raziel, sea algo confuso en cuanto a nuestros objetivos inmediatos.

Vaya par de gemelos

Una pareja condenada a encontrarse

Durante años, los vampiros **Raziel** y **Kain** han luchado el uno contra el otro; desde que el primero fuera desterrado de su «hogar» por el segundo a causa de una falsa traición. Desde entonces, sus historias paralelas han tenido varias entregas.









<Raziel y Kain comparten protagonismo por primera vez en el nuevo título de Eidos>



WWW.movilgalaxy.com ¡¡¡TENEMOS TODOS LOS JUEGOS, TONOS Y LOGOS

polifónicos

BUSCATONOS PON EL TONO QUE SIEMPRE HAS QUERIDO EN TU MÓVIL — SI NO VES LO QUE BUSCAS ENVÍA **TP33** + UN ESPACIO Y UNA PALABRA PARA LA BÚSQUEDA > AL **7494**

Envía **TP33** + un espacio y el código del tono > al **7494** — O llama al **806 52 60 51**

83599	PAPI CHULO	EL CHOMBO
83604	LOCA	MALENA GRACIA
82652	FIESTA PAGANA	MAGO DE OZ
81690	BYE BYE	DAVID CIVERA
83584	BRING ME TO LIFE	EVANESCENCE
83796	LA MADRE DE JOSE	EL CANTO DEL LOCO
80025	THE SIMPSONS	THEME
80726	NO WOMAN NO CRY	BOB MARLEY
80277	NOTHING ELSE MATTERS	METALLICA
83188	REAL MADRID	HIMNO OFICIAL
80017	MISSION IMPOSSIBLE	FILM
80056	INSOMNIA	FAITHLESS
80002	LOSE YOURSELF	EMINEM
80269	FREESTYLER	BOMFUNK MCS
81684	MUNDIAN TO BACH KE	PANJABI MC
80043	THE TERMINATOR	FILM
80001	IN DA CLUB	50 CENT
83609	VEN VEN VEN	SEX BOMB
82172	BARCELONA	HIMNO OFICIAL
80093	EQUADOR	SASH
83228	SAMBA ADAGIO	SAFRI DUO
80096	PULP FICTION	FILM
82004	A DIOS LE PIDO	JUANES
80293	ITS MY LIFE	BON JOVI
82835	MIÉNTEME	D. BISBAL Y E. GADEL
83658	STAR WARS	JOHN WILLIAMS
83662	CRAZY IN LOVE	BEYONCE & JAY Z
80298	MASTER OF PUPPETS	METALLICA
83655	THUNDERS TRUCK	ACDC
83578	HASIENDO EL AMOR	DINIO
83675	FLIGHT 673	DJ TIESTO
83580	WEEKEND	SCOOTER
80472	EVERY BREATH YOU TAKE	THE POLICE
83797	MAS QUE NADA	TANGA GIRLS
80065	FRIENDS	THEME
83290	SIN MIEDO A NADA	ALEX UBAGO & AMAIA
80174	THE X FILES	THEME
80143	PINK PANTHER	THEME
83598	MARIPOSA TRAICIONERA	MANA
83585	LIBERTINE	KATE RYAN
80045	WITHOUT ME	EMINEM
82124	ATLETICO DE MADRID	HIMNO OFICIAL
80014	JAMES BOND	FILM
83642	NO TE ESCAPARAS	HOMBRES G
81687	PUEDES CONTAR CONMIGO	OREJA V GOGH
80642	ENJOY THE SILENCE	DEPECHE MODE
82284	COLOR ESPERANZA	DIEGO TORRES
83650	SAINT ANGER	METALLICA
82440	DIME	BETH
81691	JALEO	RICKY MARTIN
83607	BESA MI PIEL	NATALIA
81686	SAMBAME	UPA DANCE
81685	TU ES FOUTU	IN-GRID
82935	NOCHES DE BOHEMIA	NAVAJITA PLATEÁ
80024	THE MATRIX	FILM
82361	CHIHUAHUA	DJ BOBO
83850	LAS TAPITAS	ANUNCIO ONCE
81689	ROSAS Y ESPINAS	DAVID BISBAL
80406	TAKE ON ME	A-HA
82430	DEVUÉLVEME LA VIDA	ANTONIO OROZCO
80041	HEAVEN	DJ SAMMY FEAT. YARON
83667	JOGI	PANJABI MC
80108	BENNY HILL	THEME
83844	GET IT TOGETHER	SEAL
80029	JENNY FROM THE BLOCK	JENIFER LOPEZ
83806	ANOTHER NIGHT	SPS
83856	20 DE ENERO	LA OREJA DE VAN GOGH
82813	MI JEFE	MOJINOS ESCOZÍOS
83653	ALL THE THINGS SHE SAID	TATU
82605	ES UNA LATA EL TRABAJAR	LUIS AGUILÉ
83808	HIMNO DE ESPAÑA	HIMNO
83605	VIVA LA NOCHE	AINOHA
80336	MACGYVER	THEME
82436	DÍGALE	DAVID BISBAL
80217	I CAN´T GET NO SATISFACTION	ROLLING S.
80012	SK8ER BOI	AVRIL LAVIGNE
80554	ONE MORE TIME	DAFT PUNK
80197	SANDSTORM	DARUDE
80062	IN THE END	LINKIN PARK
82380	DAME VENENO	LOS CHUNGUITOS
83849	MOLINOS DE VIENTO	MAGO DE OZ
83654	JUST CANT GET ENOUGH	DEPECHE MODE
83297	SOBE SON	MIAMI SOUND MACHINE
83601	UN EMOZIONE PER SEMPRE	E. RAMAZZOTTI
80321	UNFORGIVEN	METALLICA
83641	CALAVERA	SEGURIDAD SOCIAL
80137	ENTER SANDMAN	METALLICA
82123	ATHLETIC DE BILBAO	HIMNO OFICIAL
83847	SUFRE MAMON	HOMBRES G
83649	BUSINESS	EMINEM
83786	DESENCHANTEE	KATE RYAN
81664	CHILDREN	ROBERT MILES
82740	MALDITO DUENDE	HÉROES DEL SILENCIO
83845	MISS INDEPENDENT	KELLY CLARKSON
83619	TORRENTE	[JOAQ]UIN SABINA Y SANTIAGO SEGURA
83666	HOLLYWOOD	MADONNA
80073	NO GOOD FOR ME	THE PROGIDY
80044	ROCKY	FILM
80067	BELISSIMA	DJ QUICKSILVER
80030	CHANGES	2PAC
83586	SOMEWHERE I BELONG	LINKING PARK
80051	TOP GUN	FILM
83661	AXEL F 2003	DJ MURPHY BROWN
80078	BILLY JEAN	MICHAEL JACKSON
80131	BUFFY THE VAMPIRE SLAYER	THEME
80285	CHARLIE´S ANGELS	THEME
82341	CUANDO TÚ VAS	CHENOA
82886	NI MÁS, NI MENOS	LOS CHICHOS
80091	20TH CENTURY FOX	FILM
83820	HIPNOTIZADAS	LUNAE
83680	IT JUST WONT DO	TIM DELUXE
83651	SPANISH	CRAIG DAVID
80498	THE PHANTOM OF THE OPERA	OPERA
83394	TODA LA NOCHE EN LA CALLE	AMARAL
82364	CHIQUILLA	SEGURIDAD SOCIAL
80478	CRAZY	AEROSMITH
80158	RING RING	NORMAL RINGTONE
83821	SACRAMENT	HIM
83657	START ME UP	ROLLING STONES
83591	U MAKE ME WANNA	BLUE
82000	A BAILAR	CANTORES DE HÍSPALIS
82092	AMOR AMOR AMOR	LUIS MIGUEL
80023	AUSTIN POWERS	THEME
83638	EYES OF THE TRUTH (MATRIX R)	ENIGMA
80239	FINAL COUNTDOWN	EUROPE
83834	LA ABEJA MAYA	TELEVISIÓN
83635	QUE VUELVA YA GEORGIE DAN	C. CANALLA
82190	BETIS	HIMNO OFICIAL

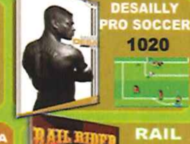
MOVIL STATION

¡¡¡¡Ahora puedes convertir tu móvil en una consola!!!

CARRERA DIABLO 1014 — PRINCE OF PERSIA 1005 — SIBERIAN STRIKE 1011 — SKATE & SLAM 1012 — RAYMAN 3 1018 — RAYMAN BOWLING 1009




HONEYBOX 1045 — SOLITARIO 1013 — DESAILLY PRO SOCCER 1020 — GUERRA URBANA 1008 — LEGIONES SOLARES 1016 — LOCKEMUP 1004


VELOZ Y EXTREMO 1041 — INVASIÓN A LA TIERRA 1003 — RAIL RIDER 1006 — SUMMER VOLLEY 1015 — SIX BROKEN WINGS 1007 — CLUSTER PIRATE 1002

SUBMARINO 1031 — ROMPE BLOQUES 1001 — PHANTOM EAGLE 1025 — PLANET 0 1021 — RAYMAN GOLF 1010 — GULO'S TALE 1017

SIX RAVEN 1085 — CASINO 1019 — ASALTO ALIEN 1026 — MIRROR IN ACTION 1052

SÓLO ENVÍA >> **JJ33** SEGUIDO DE ESPACIO Y EL CÓDIGO DE TU JUEGO AL **7494**
O LLAMA AL 806 52 60 17 — EJ: JJ33 1005.

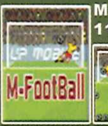
Si dudas estamos en juegos@movilgalaxy.com

JUEGOS JAVA PARA MOVILES

LOS JUEGOS INTERACTIVOS CON MÁS ÉXITO EN EL MERCADO INTERNACIONAL

B-MAN 107159 — M-FUT 111582 — BETRIS 111561 — BUBBLE 107688 — FOOTRIX 107689 — PINBALL 110266













GR. PRIX 111573 — E. SPEED 110206 — TANK W. 107152 — SUMMER G. 110259 — FRUIT M. 110209 — NINIBALL 111585





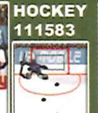




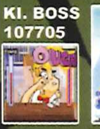


TAXI 110219 — HOCKEY 111583 — BOXING 107729 — KI. BOSS 107705 — SNBOARD 107714 — DARTS 110842









JAM 107687 — MOBIBALL 111584 — ALIEN 111556 — HAP HOUR 124543 — SKATEB 107713 — SPACE 107154




LLAMA AL 806 52 61 43 / o envía un sms con el texto> **MJ3 ▶ 7494**



NUEVO EN ESPAÑA MEGA JUEGOS móviles

XMEN2 cod XMEN — ITALIANJOB cod JOB — MOBILERC cod RC — ROULETTE cod ROU



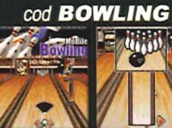






MCQUAID cod MC — MOBOWLING cod BOWLING — TOPGUN cod TOP — BLACKJACK cod BLACK









SNOPRO cod SNO — WILD8BALL cod WILD — ELDER SCROLLS cod ELDER — TRAGAPERRAS cod SLOTS










ENVIA **MJ50** + UN ESPACIO Y EL CODIGO DEL MEGAJUEGO AL ▶ **7494**

PARATUMÓVIL...HAY MUCHOS MÁS EN NUESTRA PÁGINA WEB ¿A QUÉ ESPERAS?



LOGOS TONOS

CONSÍGUELOS 1 CON SÓLO 1 MENSAJE

ENVIA MM18 + UN ESPACIO Y EL CÓDIGO DEL LOGO O TONO + UN ESPACIO Y LA MARCA DE TU MÓVIL > AL 7494



O LLAMA AL TELÉFONO 806 52 61 33 EJ: MM18 0412 SIEMENS

¡¡SI NO ENCUENTRAS EL TONO QUE ESTÁS BUSCANDO ENVÍA MM18 SEGUIDO DE ESPACIO Y UNA PALABRA DE BÚSQUEDA AL 7494

TOP 20

54353	PAPI CHULO EL CHOMBO
55058	CARA AL SOL HIMNO
62096	LAS TAPITAS A. ONCE
55011	HIMNO DE ESPANA HIMNO
54210	FIESTA PAGANA MAGO DE OZ
62073	SHIN CHAN TV
54368	BYE BYE DAVID CIVERA
54391	SON DE AMORES ANDY Y LUCAS
62023	SIMPSONS TV
68014	HALA MADRID HIMNO
55024	HIMNO DE LA LEGION HIMNO
59608	8 MILE EMINEM
54387	LOCA MALENA GRACIA
54394	NO ES LO MISMO A. SANZ
62027	FRAGGLE ROCK TV
60570	BRING TO LIFE EVANESCENCE
68002	CANT DEL BARCA HIMNO
54388	LA MADRE DE JOSE CANTO LOCO
54276	NI MAS NI MENOS LOS CHICHOS
51027	MISSION IMPOSSIBLE CINE

68030	CENTENARIO REAL MADRID HIMNO
68004	ATHLETIC DE BILBAO HIMNO
62094	MAS QUE NADA TANGA GIRLS
59168	NO WOMAN NO CRY BOB MARLEY
62039	RASCA Y PICA TV
51005	EL EXORCISTA CINE
57005	TARZAN GRITO
59709	CRAZY IN LOVE BEYONCE FEAT.
62098	LA CREMITA ANUNCIO ONCE
51021	LA PANTERA ROSA CINE
55022	ELS SEGADORS HIMNO
55059	ASTURIAS PATRIA QUERIDA HIMNO
60238	NOTHING ELSE... METALLICA
68015	REAL SOCIEDAD HIMNO
65021	PAQUITO CHOCOLATERO YEYE
72107	BRAVEHEART DJ SAKIN
53240	LETHAL INDUSTRY DJ TIESTO
51003	EL BUENO EL FEO Y EL MALO CINE
59045	TUBULAR BELLS MIKE OLDFIELD
62007	EL EQUIPO A TV
54275	ME MUERO X CONOCERTE A.UBAGO
60278	DESENCHANTEE KATE RYAN
53237	UNIVERSE CHASIS
62005	COCHE FANTASTICO TV
54323	DIME BETH
60213	THE TROOPER IRON MAIDEN
60118	IN THE END LINKING PARK
50009	LA INTERNACIONAL TRADICIONAL
68001	ATLETICO DE MADRID HIMNO
62029	VERANO AZUL TV
54274	HASTA QUE EL... MAGO DE OZ
53221	INFECTED BARTHEZ
53205	SAMBA ADAGIO SAFRI DUO
54289	MIENTEME DAVID BISBAL
54354	HACIENDO EL AMOR DINIO
60024	THE FINAL COUNTDOWN EUROPE
59604	LOSE YOURSELF EMINEM
54326	SAMBAME UPA DANCE
53346	MUNDIAN TO BACH KE PANJABI MC
60012	SWEET CHILD... GUNS N ROSES
51075	GLADIATOR CINE
51036	TITANIC CINE
53009	FREESTYLER BOOMFUNK MC
60045	SATISFACTION ROLLING STONES
54231	A DIOS LE PIDO JUANES
51000	STAR WARS DARTH VADER CINE
54355	JALEO RICKY MARTIN
59468	WITHOUT ME EMINEM
62065	MTV ANUNCIO
59626	IN DA CLUB 50 CENT
72191	MORTAL KOMBAT TEC. SYNDROME
64059	TO ZANARKAND FINAL FANTASY X
60078	MOONLIGHT SHADOW M. OLDFIELD
53362	GIULIA DJ LASHA
54306	COLOR ESPERANZA DIEGO TORRES
62000	BENNY HILL TV
60013	NUMBER OF THE... IRON MAIDEN
55025	PARTIDO POPULAR HIMNO
54180	CHIQUILLA SEGURIDAD SOCIAL
51087	TERMINATOR CINE
59741	WHITE FLAG DIDO
53014	ECUADOR SASH
53199	ON THE MOVE BARTHEZ
55060	GUARDIA CIVIL HIMNO
62067	CHIHUAHUA COCACOLA
53341	TU ES FOUTU INGRID
61012	BREATHE PRODIGY
60015	ENTER SANDMAN METALLICA
53060	CAFE DEL MAR ENERGY 52
51113	MAY IT BE EL SR DE LOS ANILLOS
54371	NUNCA DEBI ENAMORARME CAMELA
53252	INSOMNIA FAITHLESS
54259	LLORARE LAS PENAS DAVID BISBAL
68026	WE ARE THE CHAMPIONS QUEEN
68010	HIMNO DEL OSASUNA CF HIMNO
54133	SUFRE MAMON HOMBRES G
59706	GET BUSY SEAN PAUL
54272	DANZA DEL FUEGO MAGO DE OZ
53262	SUBURBAN TRAIN DJ TIESTO
60611	GOING UNDER EVANESCENCE
60399	PARANOID BLACK SABBATH
55023	HIMNO DE GALICIA HIMNO
54291	DIGALE DAVID BISBAL
54361	ES UNA LATA... HOTEL GLAM
53238	SPACE MELODIE LUNA PARK
54369	PUEDES CONTAR... OREJA V GOGH
64047	METAL GEAR SOLID VIDEO
60073	LIVIN ON A PRAYER BON JOVI
65011	MI CARRO MANOLO ESCOBAR
54316	NO ME LLAMES ILUSO CABRA MEC.
54290	2 HOMBRES Y 1 DESTINO D. BUSTA.
61005	OXYGEN JEAN MICHEL JARRE
60269	ALL THE THINGS SHE SAID TATU
54257	CUANDO TU VAS CHENOA
65039	SOY MINERO ANTONIO MOLINA
53257	NEVER AGAIN MILK INC
51092	HARRY POTTERTHEME CINE
61018	ENJOY THE SILENCE DEPECHE MODE
60004	HIGHWAY TO HELL ACDC
59580	DILEMA NELLY FT KELLY ROWLAND
61048	HEY BOY HEY GIRL CHEMICAL BR.
54208	CORAZON INDOMABLE CAMELA
59592	SKATER BOY AVRIL LAVIGNE
71015	ZANKOKU NA TENSHI... EVANGELION
53037	I WILL SURVIVE GLORIA GAYNOR
54381	HOY NO TE ESCAPARAS HOMBRES G
54310	MORENITA UPA DANCE
59599	JENNY FROM THE BLOCK J. LOPEZ
51111	PULP FICTION THEME
60592	GAY BAR ELECTRIC SIX
51008	EL PADRINO CINE
59143	EVERY BREATH YOU TAKE POLICE
54313	TRAGEDIA MARC ANTHONY
54379	MARIPOSA TRAICIONERA MANA
54380	HIPNOTIZADAS LUNAE
53363	EMOTION DJ ROSS
51127	LA VIDA ES BELLA CINE
54332	DEVUELVEME LA VIDA M. NANDEZ
56000	LA ABEJA MAYA INFANTIL
54393	OJU LAS NI AS
54383	FIESTA DEL BARRIO DJ MENDEZ
60000	BACK IN BLACK ACDC
62063	A LITTLE LESS ELVIS PRESLEY
62043	SOUTHPARK TV
60615	FRANTIC METALLICA

NOVEDADES

64104	SUPERSTAR JAMELIA
60614	NUMB LINKING PARK
53373	MARIA I LIKE IT LOUD SCOOTER
64103	ME AND MRS JONES BILLY PAUL
64102	SENORITA JUSTIN TIMBERLAKE
64101	WHERES THE HOOD AT? DMX
64100	PIMP 50 CENT
54396	20 DE ENERO OREJA DE VAN GOGH
54395	LOS SERRANO FRAN PEREA

68003	HIMNO DEL BETIS HIMNO
59699	UN EMOZIONE PER... E. RAMAZZOTTI
51033	STAR WARS CINE
53225	OUT OF GRACE ANGLIA
54300	NO SOY UN SUPERMAN D. BUSTA.
59705	IN TANGO IN GRID
60356	NOT GONNA GET US TATU
60593	FAINT LINKING PARK
71061	SUTEKI DA NE FINAL FANTASY X
54392	ANOTHER NIGHT SPS
71031	SAKURA SAKU LOVE HINA
51016	JAMES BOND CINE
64056	EYES ON ME FINAL FANTASY VIII
71042	13 NO JUNJOU NA... KENSHIN
60587	MOBSCENE MARILYN MANSON
51131	CONCERNING HOBBITS EL SR ANILLOS
71017	THE GREAT WARRIOR FINAL FANTASY VII
51158	ROCKY CINE
62097	LA MEDUSA ANUNCIO ONCE
63000	CUMPLEA OS FELIZ TRADICIONAL
60317	SUSPICIOUS MINDS ELVIS PRESLEY
60328	SMELLS LIKE TEEN SPIRIT NIRVANA
51013	INDIANA JONES CINE
59539	WHEN IM SIXTY FOUR THE BEATLES
51070	TIBURON CINE
53220	MOI...LOLITA ALIZEE
51024	MAN IN BLACK CINE
60410	I WAS MADE FOR LOVING YOU KISS
59605	FEEL ROBBIE WILLIAMS
54390	VEN VEN VEN SEXBOMB
59321	THE WAY I AM EMINEM
62014	INSPECTOR GADGET TV
62074	HEIDI TV
68020	HIMNO DEL ZARAGOZA CF HIMNO
62009	EXPEDIENTE X TV
71035	DRAGON BALL MANGA
54336	DAME VENENO LOS CHICHOS
54217	ASEREJE LAS KETCHUP
53361	SUNLIGHT DJ SAMMY
60566	MASTER OF PUPPETS METALLICA
60556	FEAR OF THE DARK IRON MAIDEN
71028	TENSHI NO YUBIRIKI KARESHI KANOJO
59616	SING FOR THE MOMENT EMINEM
59707	ROCK YOUR BODY JUSTIN TIMBERLAKE
71011	HEAD CHA LA DRAGON BALL Z
54360	QUE CORRA EL AIRE MANU CARRASCO
71021	ITOOSHI HITO... NI FUSHIGI YUUGI

50111	21083	49150	21169	09013
EMINEM 18026	SHIN-CHAN 16222	27026	09012	03084
21019	03004	06047	MARIA 20138	06131
03091	Timofonica 17034	69 ni uno más 01175	06351	02015
06060	27202	CHE! 30276	02082	PITT 01037
@ 12089	09195	21010	30003	03520
TE QUIERO 02347	03039	06070	22058	02303
09150	METAL GEAR 49269	28173	09087	16220
PIT BULL 03027	ESPAÑA! 29087	Eva 20022	16108	18288
03093	NO FEAR 21188	FINAL FANTASY 04097	DONT TOUCH 24072	RAMMSTEIN 18240
06014	11035	16167	49384	01036
Victor 20136	TE AMO 49053	16143	01027	IRON MAIDEN 18354
hola guapo 30047	THE SIMPSONS 26000	JUST DO IT 01216	09098	KoRn 18043

MOVILÍZATE

camaleónico NOKIA 7250 I

perfeccionista NOKIA 3300

versátil MOTOROLA C350

estético SIEMENS SL55

AHORA PUEDES CONSEGUIR EL MÓVIL QUE MÁS ENCAJA CONTIGO. Para ello sólo tienes que demostrar que encajas con el móvil mediante un TEST DE PERSONALIDAD y recibirás uno de estos 4 móviles gratuitamente. Sólo móviles de última generación que se RENOVARÁN MENSUALMENTE para incorporar los últimos modelos

Para recibir el test envia un sms con MOVILIZATE8 al 7494 y consigue un movil y conocete a ti mismo

¡¡¡SOLO MOVILES DE ULTIMA GENERACION!!!

TELECOÑAS

Estos son sólo algunos ejemplos de nuestras divertidas bromas... hay muchas + bromas en nuestra centralita. Escúchalas en el tlfno. y elige la que más te guste....

¡¡¡TENEMOS TODOS LOS GRITOS DE FUTBOL!!!

Llama y elige el código de tu broma y nosotros nos ocuparemos de todo

¿TE GUSTA GASTAR BROMAS....?

806 52 62 72

VIDEO	UN VÍDEO-CLUB LLAMARÁ A TU AMIGO PIDIÉNDOLE UNAS PELÍCULAS...
ANUNCIO	UNA AGENCIA MATRIMONIAL LE ANUNCIARÁ QUE TIENEN A SU CHICA IDEAL.
CUMPLE	UNA PEÑA DE GENTE LE CANTARÁ A TU AMIGO EL CUMPLEAÑOS FELIZ.
JURADO	AVISARÁN A TU AMIGO PARA FORMAR PARTE DE UN JURADO POPULAR.
BANCO	UN BANCO RECLAMARÁ A TU AMIGO UNAS DEUDAS PENDIENTES.
SANTO	UNA PEÑA DE GENTE FELICITARÁN A TU AMIGO POR SU SANTO.
BARCA	TU AMIGO RECIBIRÁ LOS EFUSIVOS GRITOS DE HINCHAS DEL BARÇA.
RISA	TU AMIGO ESCUCHARÁ UNA ESCALOFRIANTE RISA DE PELÍCULA DE TERROR.
PLOCO	TU AMIGO ESCUCHARÁ LA CACHONDA RISA DEL PÁJARO LOCO.
RONQUIDO	TU AMIGO ESCUCHARÁ LOS BRUTALES RONQUIDOS DE ALGUIEN QUE DUERME
PELEA	TU AMIGO SERÁ TESTIGO DE UNA BRUTAL DISCUSIÓN DE PAREJA... .
INGLES	TU AMIGO RECIBIRÁ LA LLAMADA DE UN GUIRI MUY DESPISTADO.

POLIÉXITOS

DESCARGATE YA TU POLIEXITO ENVIA UN SMS CON MP4 AL 7494

O SI LO PREFIERES LLAMA AL 806 52 62 75

121413	EL VIAJE ANTONIO OROZCO
123070	GOING UNDER EVANESCENCE
111117	HOY QUE NO ESTAS ALEJANDRO SANZ
124654	ROSA Y ESPINAS DAVID CIVERA & DAVID BISBAL
121871	YIN YANG JARABE DE PALO
123829	DOWN JUNIOR MIGUEZ
124850	CAPRICHOSA CHAYANNE
124370	GRITA! VEGA
120012	CRAZY IN LOVE BEYONCE FEAT JAYZ
125091	JURAMENTO RICKY MARTIN
125092	LO NOTO HOMBRES G
125092	LO NOTO HOMBRES G
125097	E SAMBA JUNIOR JACK
125273	ECONTRARAS NATASHA ST
125094	UN SEGUNDO DE PAZ EROS RAMAZZOTTI
125096	GET IT TOGETHER SEAL
125271	FALLING HIGH SAFRI DUO
121454	WHERE IS THE LOVE BLACK EYED PEAS
121545	INTUITION JEWEL
121454	QUIERO QUE VUELVA HUGO
121713	WHERE IS THE LOVE - BLACK EYED PEAS
120508	PRETTY GREEN EYES - ULTRABEAT
111140	BREATHE - BLUE CANTRELL FEAT SEAN PAUL
121707	50 CENT - IN DA CLUB
107003	ARE YOU READY FOR LOVE - ELTON JOHN
108315	THE GREAT ESCAPE ELMER BERNSTEIN
107026	TV THEME ONLY FOOLS AND HORSES
118500	SELF PRESERVATION SOCIETY ITALIAN JOB
108251	XTM DJ CHUCKY PRE. ANNIA FLY ON T WINGS LOVE
108273	ROBERT MILES CHILDREN
107872	THEME FIELDS OF ATHENRY
108299	TV THEME PHOENIX NIGHTS
109159	ROCKY EYE OF THE TIGER
108213	HALLOWEEN JOHN CARPENTER
107052	TV THEME AIRWOLF
107896	TV THEME THE SIMPSONS

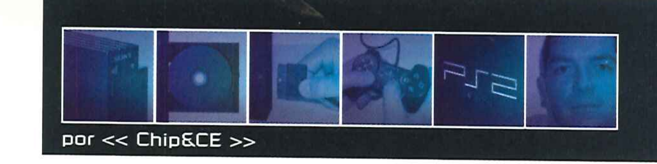




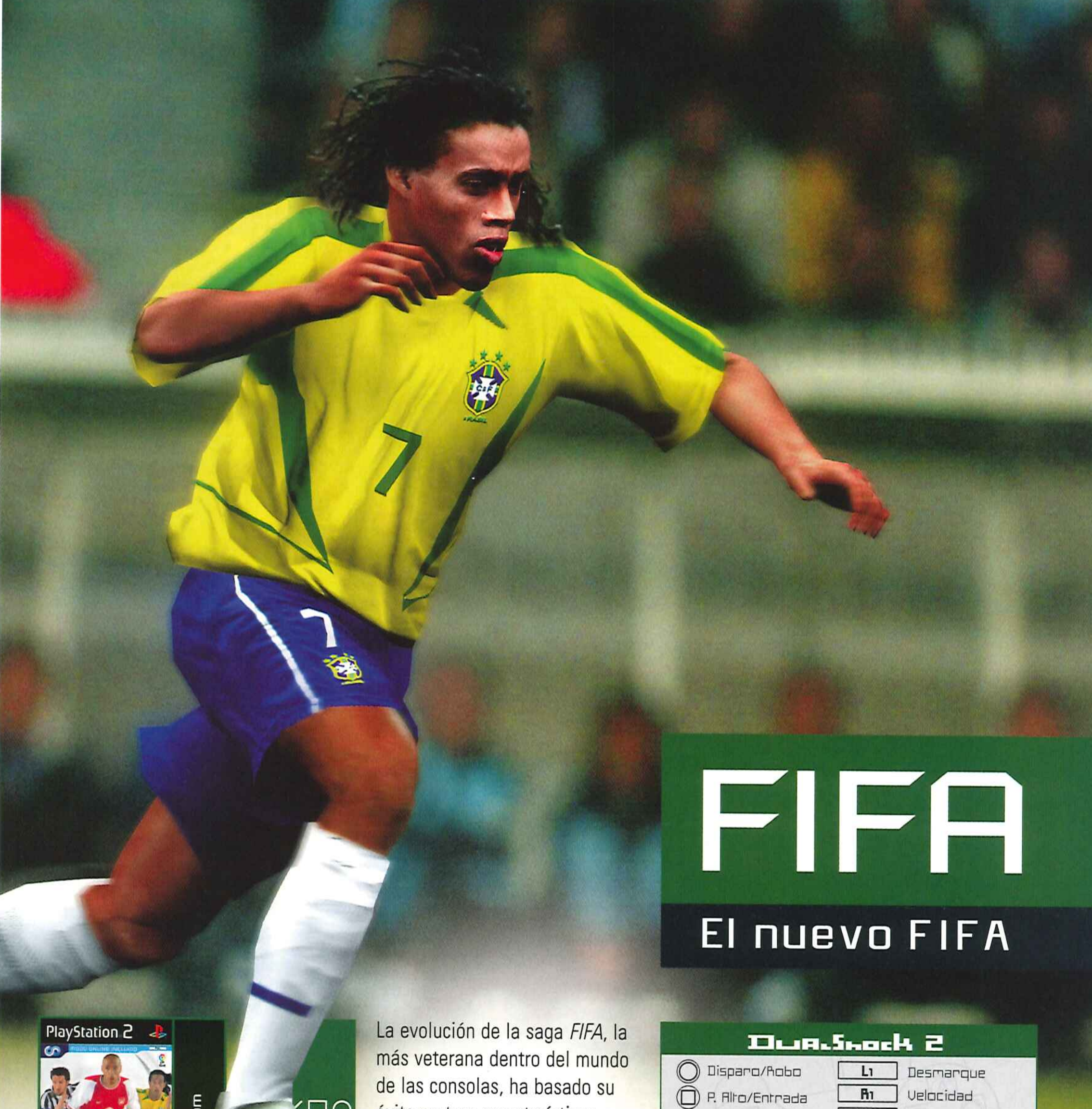








por << Chip&CE >>



FIFA

El nuevo FIFA

PlayStation 2

http:// espana.ea.com

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: EA SPORTS
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-8
- EQUIPOS: CLUBES/SELECCIONES
- COMPETICIONES: 9
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 4
- MEMORY CARD: 866 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 63.95€

La evolución de la saga *FIFA*, la más veterana dentro del mundo de las consolas, ha basado su éxito en tres características. Por un lado, la enorme variedad de licencias; por otro, la calidad gráfica y por último, una considerable sencillez en el control. Ante la enorme competencia, **EA** apuesta por potenciar los dos primeros aspectos y por proporcionar una mayor libertad al usuario a la hora de controlar a los jugadores. Así, ***FIFA Football 2004*** rompe con todo lo visto hasta ahora con la introducción de un nuevo sistema de pase al que se ha denominado *Off The Ball* (Juego sin balón). El citado sistema se ejecuta en tres fases: la primera ofrece tres posibilidades de pase; en la segunda, con el *pad* analógico derecho, se controla al jugador elegido y con el izquierdo al que lleva el balón; y por último, la secuencia finaliza con la ejecución del pase. El mencionado mecanismo permite, por primera vez, manejar por un mismo usuario al jugador que realiza el pase y al receptor del mismo. La libertad es aún mayor si se tiene en cuenta que el pase nunca es al pie, y que tanto la dirección como la potencia son determinadas por el usuario. En la ejecución de pases también se mantiene como alternativa la solicitud del desmarque de un compañero. En este caso veremos cómo un jugador inicia la carrera levantando el brazo para solicitar el balón, aunque, a diferencia de las dos versiones anteriores, en ***FIFA Football 2004*** no aparece la línea discontinua que marcaba la dirección de la carrera. En el disparo a puerta también hay novedades, ya que con L1 y L2 se

DualShock 2

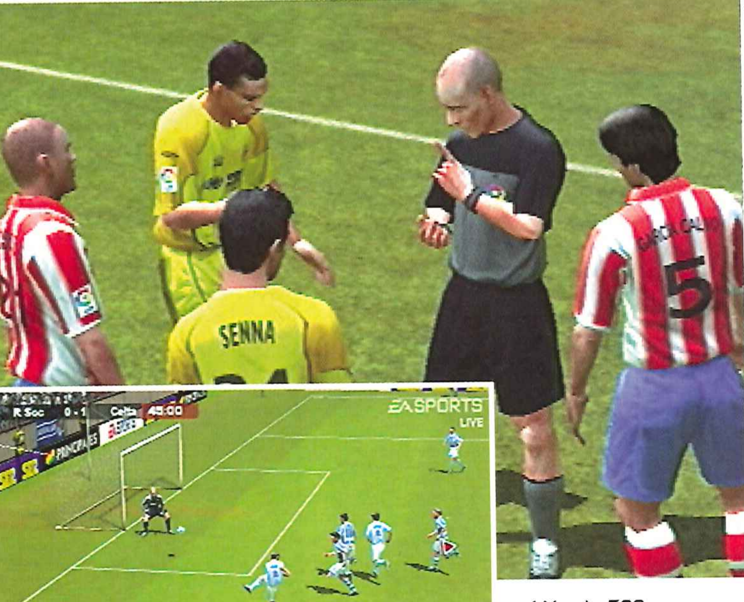
Botón	Acción	Botón	Acción
○	Disparo/Robo	L1	Desmarque
□	P. Alto/Entrada	R1	Velocidad
✕	P. Raso/Jugador	L2	Off The Ball
△	P. Profundidad	R2	Pisar Balón
Cruceta	Dirección	Select	-
Izq	Dirección	Start	Pausa/Opciones
Der	Lucha/Receptor	L3	-
		R3	-



MODO CARRERA
Aunque no alcanza la complejidad de un *Manager*, este modo incluye algunas de las decisiones de estos.

MENÚS AL GUSTO
Es posible elegir la equipación de tu equipo como fondo de pantalla.






Más de 500 jugadores han sido reproducidos físicamente con todo lujo de detalles.

FOOTBALL 2004

permite controlar todos los aspectos del fútbol real

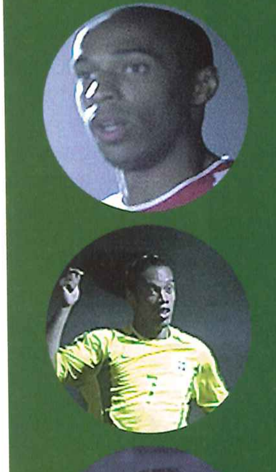



<FIFA Football 2004 es el simulador de fútbol más completo>

puede determinar si ejecutamos lanzamientos rasos o elevamos el balón. La mayor cuota de libertad del usuario se completa con el nuevo sistema de ejecución de los córners y de las faltas indirectas. En los primeros se ofrecen varias opciones, como balón al primer palo o al punto de penalti. Una vez tomada la decisión, empieza una lucha cuerpo a cuerpo por ganar la posición y llegar libre de marca al destino del pase. En esta lucha, tanto el atacante como el defensor, tienen un papel activo ya que mediante el *pad* analógico derecho es posible empujar y agarrar en una fiel reproducción de los forcejeos que se producen, cada jornada, en las áreas pequeñas. En las faltas a balón parado, además de las opciones del corner, se añade la posibilidad de tocar en corto para realizar un disparo. El usuario dispone de una variada gama de opciones tácticas, que van desde el estilo de juego a determinar jugadas de estrategia en los saques a balón parado. Otra novedad es la posibilidad de pisar el balón, amagar y cambiar el ritmo con el fin de desbordar a los rivales. Como se puede observar, los programadores se han esforzado en ceder la iniciativa al jugador, reduciendo considerablemente las acciones que se efectúan de forma automática. Sin embargo, todo esto no serviría de mucho si no acompaña el comportamiento de los jugadores y del balón. En este sentido también son palpables los cambios en la animación ya que se ha aumentado, de 8 a 20, el número de atributos por jugador. El comportamiento físico del balón también es más realista, logrando un bote y una actitud totalmente realistas. Con ello se logra un juego más complicado, en el que marcar goles no es tan sencillo y en el que las goleadas y los tanteos de balonmano no son tan habituales como en anteriores versiones. En cuanto a las opciones, **Electronic Arts** ha introducido importantes novedades entre las que destaca la posibilidad de disputar partidos a través de **Internet**. De esta manera, se convierte en el primer simulador de fútbol en ofrecer esta ➔

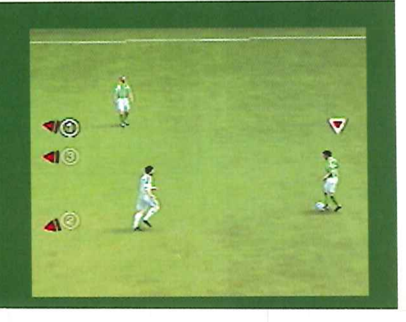
Marketing

Nuevos padrinos
Hasta la versión de 2003 cada país tenía asignado jugadores específicos para la campaña de promoción. El año pasado se recogieron a tres jugadores (**Roberto Carlos**, **Davids** y **Giggs**) para todos los mercados. En esta ocasión se mantiene la estrategia, aunque los elegidos son **Henry**, **Ronaldinho** y **Del Piero**.



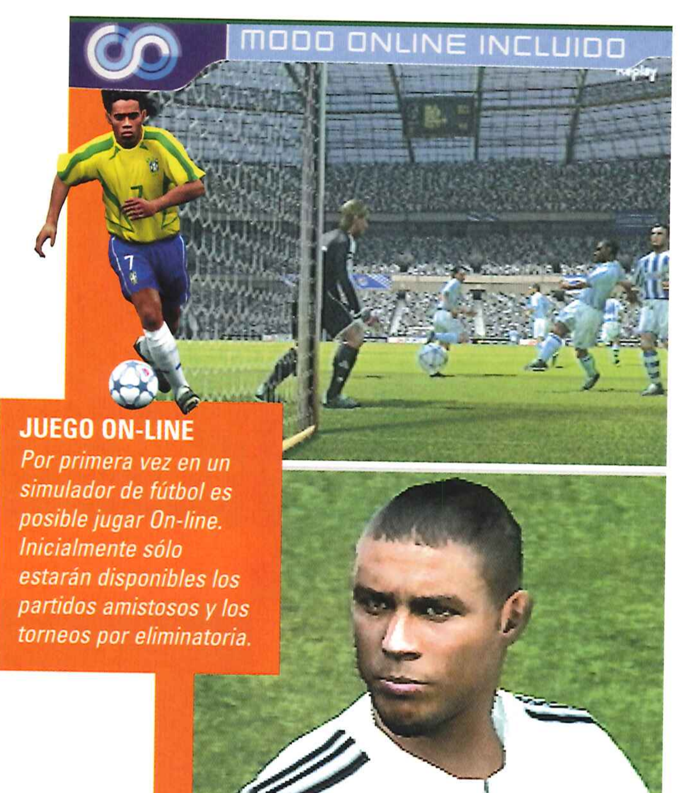
Nuevo control de pases

Se mantiene la solicitud de desmarque de un compañero, aunque se elimina la línea que marcaba su dirección en las dos versiones anteriores. La gran novedad es el sistema *Off The Ball* que permite elegir el receptor del pase y controlar a éste y al pasador de forma simultánea con los dos *pad* analógicos.







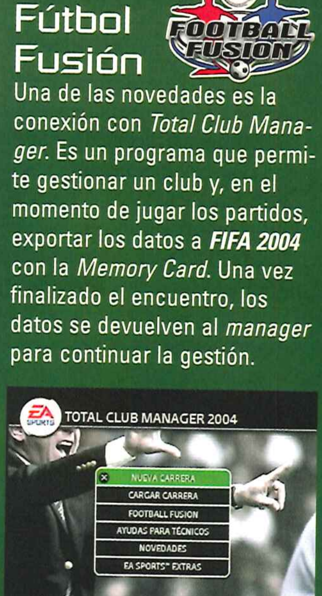


JUEGO ON-LINE

Por primera vez en un simulador de fútbol es posible jugar On-line. Inicialmente sólo estarán disponibles los partidos amistosos y los torneos por eliminatoria.

Fútbol Fusión

Una de las novedades es la conexión con *Total Club Manager*. Es un programa que permite gestionar un club y, en el momento de jugar los partidos, exportar los datos a ***FIFA 2004*** con la *Memory Card*. Una vez finalizado el encuentro, los datos se devuelven al *manager* para continuar la gestión.











NUEVOS EQUIPOS

Además de las selecciones nacionales se incluyen los clubes de la primera división de 17 países, añadiendo **Suiza** y **Portugal** con respecto a la anterior versión. También son nuevas la segunda división española, francesa, italiana y alemana, y la segunda y tercera inglesas.



ESTADIOS

Dentro de los estadios se incluyen cuatro campos españoles. Así, al Bernabeu, Nou Camp y Mestalla, se une el Vicente Calderón.



MORAL Y FUERZA

En la parte inferior de la pantalla aparece una barra que se reduce con el cansancio. También tiene en cuenta aspectos como la moral.

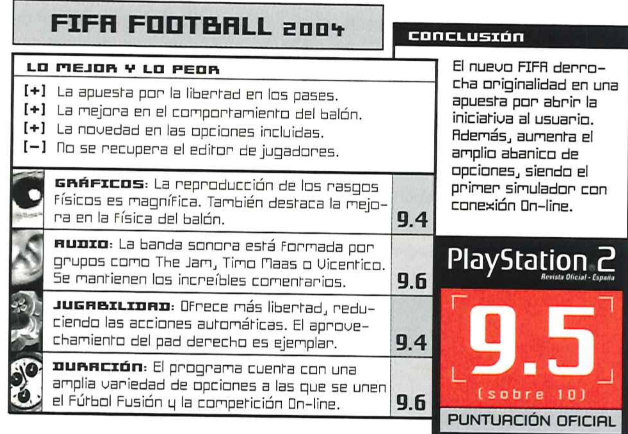
opción, aunque inicialmente sólo podrán disputarse partidos amistosos y torneos por eliminatorias. Relacionado con la conexión *On-line* se encuentra el modo Mi FIFA, con el que se pueden subir a **Internet** los datos y estadísticas del usuario para que sea más sencillo encontrar rivales con un nivel similar. Otra de las grandes innovaciones, únicamente disponible para la versión de **PlayStation 2**, es el denominado Fútbol Fusión. El citado sistema permite jugar en ***FIFA Football 2004*** los partidos generados en *Total Club Manager 2004*, un programa de *manager* creado por **Electronic Arts**. *Total Club Manager* multiplica las funciones del *manager* y amplía la ya extensa gama de equipos y selecciones incluidos en ***FIFA Football 2004*** con equipos del Este y otras selecciones, permitiendo transferir los datos entre ambos programas. La ambientación también merece ser resaltada ya que se incorporan gritos propios de cada estadio, como «Así gana el Madrid» o «Que bote el Calderón», y se mantienen los magníficos comentarios de **Manolo Lama** y **Paco González**. Los jugadores internacionales y la mayoría de las figuras son un fiel reflejo de la realidad, dejando muy clara la calidad técnica que ha caracterizado a toda la saga. Donde vuelve a notarse una ausencia es en el Editor, que ya fue eliminado de la entrega de 2003. A pesar de este pequeño detalle, no cabe duda de que **Electronic Arts** ha puesto el máximo empeño en mejorar el programa añadiendo muchos aspectos originales que, aunque hacen el control de juego un poco más complejo, aumentan la libertad del usuario en busca de un fútbol más imaginativo y realista.

<La versión para PS2 es la única que permite jugar a través de Internet>



En los corners y faltas indirectas se puede pelear por la posición a brazo partido con el pad analógico derecho.





FIFA FOOTBALL 2004

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La apuesta por la libertad en los pases.
[+] La mejora en el comportamiento del balón.
[+] La novedad en las opciones incluidas.
[–] No se recupera el editor de jugadores.

GRÁFICOS: La reproducción de los rasgos físicos es magnífica. También destaca la mejora en la física del balón.	9.4
AUDIO: La banda sonora está formada por grupos como The Jam, Timo Maas o Vicentico. Se mantienen los increíbles comentarios.	9.6
JUGABILIDAD: Ofrece más libertad, reduciendo las acciones automáticas. El aprovechamiento del pad derecho es ejemplar.	9.4
DURACIÓN: El programa cuenta con una amplia variedad de opciones a las que se unen el Fútbol Fusión y la competición On-line.	9.6

CONCLUSIÓN

El nuevo FIFA derrocha originalidad en una apuesta por abrir la iniciativa al usuario. Además, aumenta el amplio abanico de opciones, siendo el primer simulador con conexión On-line.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

9.5 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



PLAYSTATION 2
COMPATIBLE
PLAYSTATION-PS ONE
HEREDEROS DE NOSTROMO
Dance Mat
¡Lo último en baile ya está aquí!
SELECT
START
Logic3
DANCE MAT
Dance Mat
– Alfombrilla compatible con todos los juegos de baile de PlayStation y PlayStation 2.
– Control direccional de 4 ejes
– Controles Select y Start
– Recubrimiento de plástico resistente
– Base antideslizante
Logic 3
Y si además quieres el mejor sonido...
SoundStation 2
SoundStation 4
SoundStation 5.1
DE VENTA EN GRANDES SUPERFICIES Y TIENDAS ESPECIALIZADAS. Más información en: TEL.: 91 144 0660 - www.hnostromo.com

por << De Lúcar >>

PRO EVOLUTION SOCCER 3

Incomparable sobre el terreno de juego pero no resuelve sus carencias



Ficha técnica

- COMPAÑÍA: KONAMI
- DESARROLLADOR: KCET
- DISTRIBUIDOR: KONAMI
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-8
- SELECCIONES: 70
- CLUBES: 60
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 5
- MEMORY CARD: 286 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
- PVP RECOMENDADO: 59.95€



DualShock 2

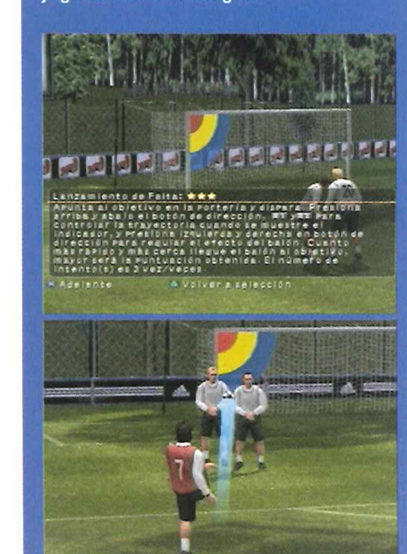
○	Pase por Alto	L1	Cambio de Jug.
□	Disparo	R1	Sprint
✕	Pase/Defensa	L2	Retroceder
△	Pase al Hueco	R2	Avanzar
Cruceta	Dirección	Select	–
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	Dirección	L3	–
		R3	Caer

Antes de entrar en detalle es necesario comenzar diciendo que ***Pro Evolution Soccer 3*** es una verdadera maravilla y el mejor de todos los juegos de fútbol que ha dado **Konami**. Los seguidores de la saga están de enhorabuena. Dicho esto, lo segundo que nos viene a la cabeza son unas terribles ganas de tirar de las orejas a la compañía nipona por volver a cometer los mismos errores que en el pasado. Tienen un juego de fútbol prácticamente perfecto, son el espejo del resto de sus competidores en muchos apartados... Pero siguen de espaldas a la realidad y sin apostar, de verdad, por uno de sus mayores éxitos. Mientras los demás emplean cada vez más medios y esfuerzos en adaptar sus juegos a las exigencias de los usuarios, **Konami** continúa dándonos cambios con cuentagotas y sin afrontar los temas en los que son netamente inferiores. Sobre el terreno de juego, todo lo que entendemos como fútbol (su jugabilidad, su realismo, su capacidad para emocionarnos, etc.), ***Pro Evolution Soccer 3*** vuelve a ser, una vez más, un modelo a seguir. Posee una inteligencia y un grado de credibilidad incomparables, pero ¿qué pasa con el resto de cuestiones? ¿Qué pasa, por ejemplo, con los nombres de los jugadores, de los clubes o de los estadios? ¿Qué pasa con las Ligas nacionales o con las competiciones oficiales? ¿Qué ha pasado con el tema de **Internet**? ¿Y con los comentaristas?... Y así podríamos seguir preguntando un buen rato porque son muchas las cuestiones no resueltas. Es cierto que ***PES3*** es muy superior a *PES2*, que se han mejorado un montón de aspectos y que los aficionados que disfrutaron con *PES2* van a quedar rendidos con ***PES3***. Eso no lo puede negar nadie. Se han mejorado muchísimo las animaciones de los jugadores, el motor gráfico nuevo es excelente, las texturas son más realistas, el comportamiento e inteligencia de los jugadores es realmente asombroso, se ha ampliado el número de clubes, se ha mejorado la *Master League*, su jugabilidad es más exigente (aunque sigue siendo un juego divertido y emocionante), se ha potenciado el aspecto multijugador, y mil cosas más. Nadie puede negar que ***PES3*** supone una verdadera y nota-

<Sobre el terreno de juego sigue siendo impecable e hiperrealista, pero le faltan cosas>

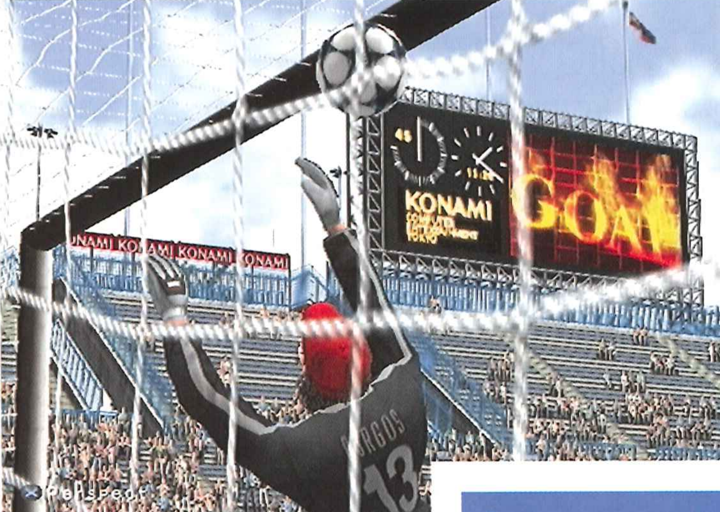
Nuevos retos

Han variado la estructura de los retos y ahora son más y más difíciles. Al superarlos ganaremos puntos para la Tienda PES pero, sobre todo, ganaremos en destreza en las jugadas de estrategia.





Remates acrobáticos como las chilenas no son muy habituales.



REPETICIONES
Ahora podrás disfrutarlas durante el juego desde el menú.
También hay una automática tras la ejecución de un gol, pero es algo lejana.



EDITOR
Es muy completo y cuenta con más campos que en *PES2*. En la imagen podéis ver el cambio de *look* de **Zidane** para ir de compras con **Helguera**.

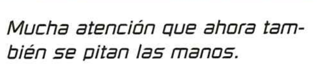
Equipos españoles

Ahora son 8: Real Madrid, Barça, Deportivo, Valencia, Betis, Atlético, Real Sociedad y Celta. Aparecen con nombres ficticios como por ejemplo, Donosti.

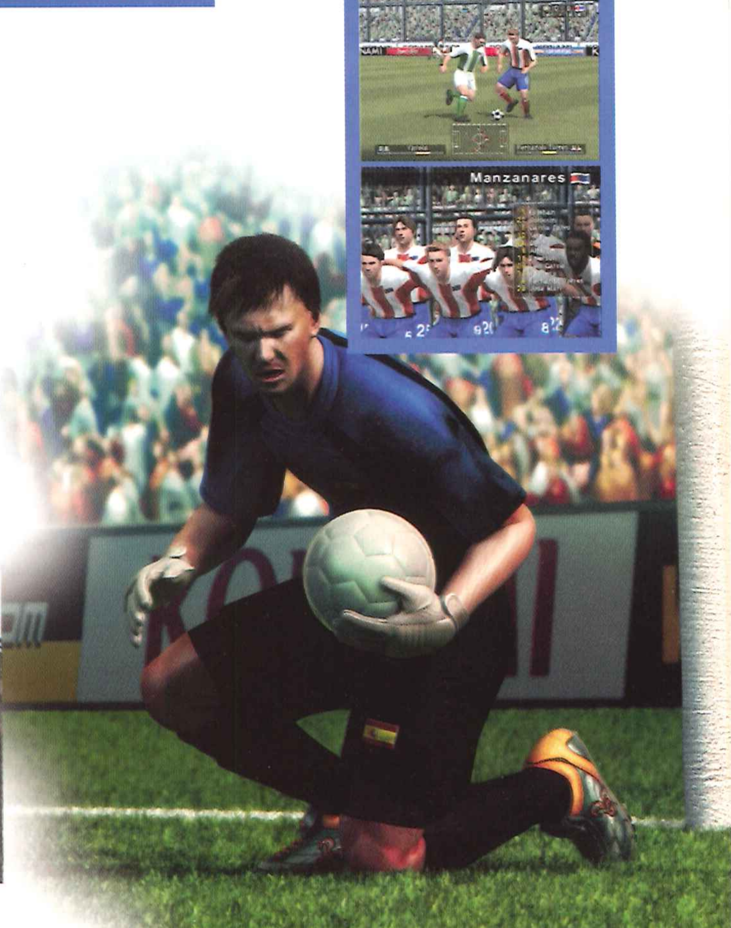
ble evolución con respecto a su antecesor. Pero después de tantos años, seguimos sin ver el *Pro Evolution Soccer* definitivo, el completo e impoluto simulador de fútbol.
La competencia, mientras, redobla esfuerzos para ofrecer todos los equipos y las competiciones reales, presentan las plantillas actualizadas al día, los principales estadios de cada país, locutores que parecen estar retransmitiendo en directo, la posibilidad de jugar en *On-line*, mejoran la interactividad e innovan en determinados lances del juego, etc. Triplican sus esfuerzos, en mil frentes, preguntan a los aficionados, a la prensa... Hasta se van a grabar los cánticos de cada sitio. Sin embargo, en ***PES3*** sólo se puede hablar de algunos pequeños e interesantes remiendos.
¿Qué ha cambiado en ***PES3***? Pues para empezar por la larga lista de detallitos, os diremos que se puede decir que la animación es casi completamente nueva. Nuevos controles, nuevos regates, nuevos movimientos especiales, más detalle en las caras y en la musculación (ahora se mueven hasta los ojos), más precisión en los rechaces, en las caídas... En resumen, mucho más realismo. También se ha modificado la inteligencia artificial, y hasta se podría decir que aprenden y todo es menos rutinario.

<No se podrán actualizar las plantillas a través de Internet>





Mucha atención que ahora también se pitan las manos.









El «We are the Champions» sólo se escuchará en determinadas ocasiones, vamos, en los torneos más grandes.

Gran parecido

Aunque algunos jugadores cambien cada día de *look*, el parecido que han logrado en ***PES3*** es notable. En las pantallas podéis ver dos ejemplos: **Ronaldinho** y **Ronaldo**.



Tienda PES
OPCIONES DE PARTIDO
OK
Mostrar cuando se ganen PES — On
Guardado Automático de PES — On

Crear partes <peinado>	1000
Crear partes <truza clásica>	500
Estadio de exhibición	500
Estadio de entrenamiento libre	500
Efecto	500
Partido a doble velocidad	1000
Apreciación de los fans	100
Equipos	1000

7910PES
Se añadirá el ajuste de estilo de pelo a "crear configura
Confirmar — Atrás





PUNTOS P.E.S.
Son puntos adquiridos sólo por jugar partidos o por superar pruebas de los retos. Con ellos podremos comprar desde estadios ocultos a selecciones clásicas de países como **Alemania**.

Más presión, nuevos desplazamientos del balón, menos automatismo en los pases y disparos, rechazes como los de verdad, ley de la ventaja, manos (por fin), diferencias más marcadas entre jugadores buenos y menos buenos, han mejorado el sistema de fatiga, han incorporado aspectos psicológicos (moral de los suplentes) y otros mil detalles que lo acercan aún más a la perfección. Sobre el terreno de juego, en lo que es simplemente jugar al fútbol, ya decimos que casi no tiene rival. Por eso echamos tanto de menos que no hayan sido capaces, una vez más, de fijarse en lo que hacen bien los demás. Los verdaderos fanáticos de la saga es posible que perdonen todas esas carencias, pero creemos que ha llegado el momento de que **Konami** apueste de una vez por *PES*. Los responsables de *FIFA* han tomado nota de todo lo que podía mejorarse e incluirse en su nueva edición y cambiaron por completo su visión para ofrecernos este año un juego revolucionario. Eso es lo que le estamos pidiendo a **Konami**, que sin perder nada de lo mucho que han logrado, en el futuro *Pro Evolution Soccer* se centre en dar a sus seguidores todo lo que hace grandes a sus rivales. Pues, en ocasiones, todo lo que rodea al fútbol acaba por ser tan importante como el propio fútbol. En definitiva, ha llegado el momento de evolucionar de verdad.

P.E.S. 3

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Sobre el césped, casi no tiene rival en el género.
[+] Se ha mejorado la Master League.
[+] Es fútbol en esencia pura. Espectáculo y emoción.
[−] Sus rivales evolucionan, ellos vuelven a defraudar.

GRÁFICOS: Mejores animaciones, más realismo, mejores texturas y un motor gráfico que responde a las mil maravillas. Brillante.	9.4
AUDIO: Los comentaristas han mejorado pero siguen teniendo unas «cantadas» imperdonables. Los FX, mas completos que en PES2.	8.9
JUGABILIDAD: Ha cambiado, es más exigente y hay que jugar más, pero sigue siendo un modelo a seguir. Emocionante e hiperreal.	9.4
DURACIÓN: La nueva Master, sin ser lo que esperábamos, es bastante más interesante. Es eterno, eterno hasta que aparezca PES4.	9.5

CONCLUSIÓN

Aunque en el terreno de juego es inimitable, su reticencia a solucionar algunas cuestiones importantes le resta muchos puntos. Es extraordinario, pero podía ser el mejor y no avanzan.





PUNTUACIÓN OFICIAL



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
LAS DOS TORRES™



42 minutos de metraje adicional

VERSIÓN EXTENDIDA

CONTIENE 4 DISCOS

DISCOS 1 y 2:
VERSIÓN EXTENDIDA DE LA PELÍCULA

- Español Dolby Digital Ex 5.1 Surround
- Español DTS ES 6.1 Surround
- Inglés Dolby Digital Ex 5.1 Surround
- Subtítulos en español e inglés

DISCO 3:
- LOS APÉNDICES TERCERA PARTE -
EL VIAJE CONTINÚA

DISCO 4:
- LOS APÉNDICES CUARTA PARTE -
LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA HA COMENZADO.

Más de 6 horas de Extras nunca antes vistos



EDICIÓN DEL COLECCIONISTA

INCLUYE:

- La VERSIÓN EXTENDIDA en DVD (4 Discos)
- Una Exclusiva FIGURA COLECCIONABLE DE GOLLUM
- Un INCREÍBLE DVD ADICIONAL que desvela la creación de los objetos coleccionables de El Señor de los Anillos
- Un LIBRO DE 44 PÁGINAS que muestra la evolución del personaje de Gollum



NEW LINE CINEMA
An AOL Time Warner Company

AURUM

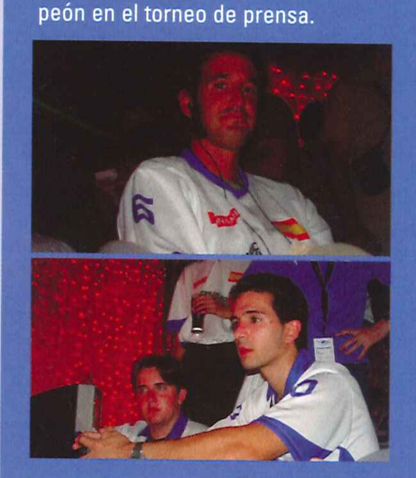
ENTREVISTA



Campeonato

Los mejores jugadores europeos en Suiza

Además de la entrevista, en **Grindelwald** se celebraron dos campeonatos, de lectores y de prensa. **José Garcés** representó dignamente a nuestra revista y nuestro colega **Javier Louredo** quedó subcampeón en el torneo de prensa.



LOS DESARROLLADORES DE LA SAGA PRO EVOLUTION SOCCER

PS2 R.O.: ¿Cuáles son las principales novedades que nos vamos a encontrar en ***Pro Evolution Soccer 3***?

R: Hemos cambiado y renovado el motor gráfico, hemos eliminado el *Renderware* para añadir más movimientos y más capacidad de inteligencia artificial, hemos cambiado el modo *Master League*, hemos mejorado movimientos, animaciones, jugabilidad, el modo entrenamiento, hemos incorporado el sistema de puntos...

PS2 R.O.: Este juego tiene muchas más licencias que el año pasado, pero aún le faltan muchas. Y en esos casos en los que no tienen licencia, no entendemos por qué, por ejemplo, llaman al **Real Madrid** Chamartín, y no Madrid a secas. ¿Cuál es la razón?

R: Porque llamar a un equipo Madrid e ir vestido de uniforme blanco no creo que le guste al **Real Madrid**. Preferimos, en lugar de intentar disimularlo, ir adquiriendo más licencias. Nuestro objetivo inmediato es ir logrando licencias de clubes y de ligas nacionales.

PS2 R.O.: ¿Qué piensan del nuevo *FIFA*, que para muchos cada vez es más parecido a ***PES***?

R: Como nuestro juego está considerado el mejor, realmente no nos importa que *FIFA* siga nuestros pasos. Nos preocupa que *FIFA* consiga una jugabilidad como la nuestra, porque nosotros no podemos competir con sus licencias. Esta es la razón por la cual nos centramos más en la jugabilidad que en otra cosa para que no nos puedan «pillar» y siempre estén por detrás de nosotros.

PS2 R.O.: El año pasado nos anunciaron un modo *On-line* para actualizar plantillas y al final no se ha incluido. ¿Piensan añadirlo en la futura versión?

R: Os aseguramos que incluiremos un modo *On-line*.

PS2 R.O.: Esta entrega también destaca por movimientos especiales, como la «zinedina». ¿Es éste el camino que van a seguir en futuras versiones, incorporar este tipo de jugadas espectaculares?

R: La «zinedina» es algo que practican ya varios jugadores, y por su popularidad la hemos incluido, aunque no todos los jugadores la hacen bien en el juego y no siempre tiene efectividad. No sabemos qué movimientos vamos a incluir nuevamente. Podría ser la forma de tirar penaltis de **Signori**... Ya veremos que haremos, ya que siempre estamos abiertos a nuevas ideas.

PS2 R.O.: ¿Cuántos tienen animaciones propias?

R: Unos 10 jugadores tienen movimientos especiales, como el lanzamiento de falta de **Roberto Carlos** o **Beckham**, pero animaciones propias unos 100.

PS2 R.O.: Respecto a detalles, ¿será posible ver cómo se van manchando los uniformes de los jugadores en el transcurso del partido, o ver cómo juegan con las medias bajadas, o sacar faltas rápidamente sin que se coloque la barrera?

R: Todo eso es algo que, al igual que otros muchos detalles, estamos estudiando con mucho interés.

PS2 R.O.: ¿Cuáles son los mejores equipos y jugadores del juego? ¿Siguen el *ranking* de la **FIFA**?

R: No seguimos el *ranking* de la **FIFA**, nos basamos en la actualidad. Quizá el **Milán** debería ser el equipo más potente del juego según eso por haber ganado la última **Champions League**, pero, por ejemplo, en el juego son más fuertes el **Real Madrid** y la **Juventus**. A nivel de selección **Brasil** es la más potente. Referente a jugadores, quizá el más poderoso sea **Vieri**.

PS2 R.O.: ¿Hay algún proyecto de mejora real del doblaje, es decir, de incluir comentaristas reales?

R: Más que pensar en incorporar un locutor famoso, queremos que la voz emplee expresiones habituales y no sea una traducción doblada de las japonesas.

PS2 R.O.: ¿Cuáles son sus equipos reales favoritos?

R: Aparte de los equipos japoneses locales, somos fans de la **Juventus**, el **Chelsea**, el **Manchester United**, el **Real Madrid**, la selección inglesa, el **Inter de Milán**...

GRINDELWALD

Konami nos llevó a esta paradisiaca localidad suiza en plenos **Alpes**, donde disfrutamos de todo tipo de actividades, como *puenting*, tirolina, *bobsliding*, parapente, *rapel* o viaje en helicóptero.

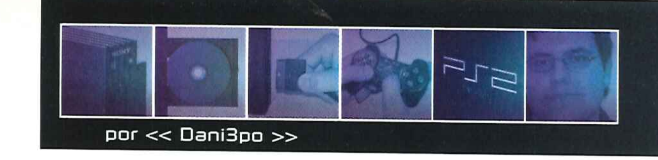








1. The Scope en medio del glaciar.
2. José Garcés, nuestro representante, con las azafatas.
3. La pista de bobsliding.
4. Fiesta de despedida con la gente de Konami.



por << Dani3po >>

WORLD RALLY CHAMPI

El juego oficial del Campeonato Mundial de Rallys llega a su



Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: EVOLUTION STUDIOS
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- FASES: 17 RALLYS
- COCHES: 19
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 4
- MEMORY CARD: 108 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.95€



DualShock 2

○	Freno de Mano	L1	Bajar Marcha
□	Frenar	R1	Subir Marcha
✕	Acelerar	L2	-
△	Cambiar Vista	R2	-
Cruceta	Dirección	Select	-
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	-	L3	-
		R3	-

△✕□○ Con el recuerdo de la segunda entrega aún fresco, **Sony C.E.** calienta motores para hacerse con el trono de los simuladores automovilísticos de cara a la próxima campaña navideña. Recientemente lo ha conseguido con su título de motociclismo *Moto GP* y con *Formula One 2003*, y debido a su completa propuesta casi nadie duda de que lo volverán a conseguir otra vez con ***WRC3***, pues esta se basa (como en los otros dos juegos) en el uso de la licencia del Campeonato Mundial de Rallys de la FIA. En un género en el que es tan complicado innovar, y en el que han aparecido grandes rivales (como la saga de *Colin McRae*), los programadores ingleses de **Evolution** se las han arreglado para sorprender a propios y extraños haciendo evolucionar su anterior título (*WRC II Extreme*) hasta límites insospechados. Según nos confesaron los propios desarrolladores en una reciente visita al **Reino Unido**, no acabaron del todo contentos con el resultado de su anterior creación, por lo que tras su finalización se pusieron manos a la obra para llevar a cabo el «simulador definitivo». Para los que ya conozcáis la saga, lo que más os llamará la atención en cuanto os pongáis a los mandos de vuestro vehículo es el cambio que ha experimentado el sistema de control. Fue uno de los aspectos más criticados de *WRC II Extreme* y parece que gran parte de los esfuerzos de los programadores se han destinado a mejorarlo. Ahora los coches responden con un rapidez inusitada a nuestras órdenes, provocando que sea necesaria una conducción muy sensible para lograr una buena clasificación. Puede que este cambio no guste a todos ya que eleva notablemente el nivel de dificultad (algo que de hecho le hacía falta a la saga), pero era sin duda necesario para crear una simulación más o menos rigurosa. Al llegar al menú de opciones se abrirán ante nosotros un sinfín de posibilidades. Podremos disputar carreras contra el crono en solitario, jugar una carrera rápida (donde el circuito y el coche se elegirán al azar), participar en un rally individual (dependiendo de nuestro avance estarán disponibles

<Por primera vez en un simulador se incluye el nuevo rally de Turquía>

Mecánica

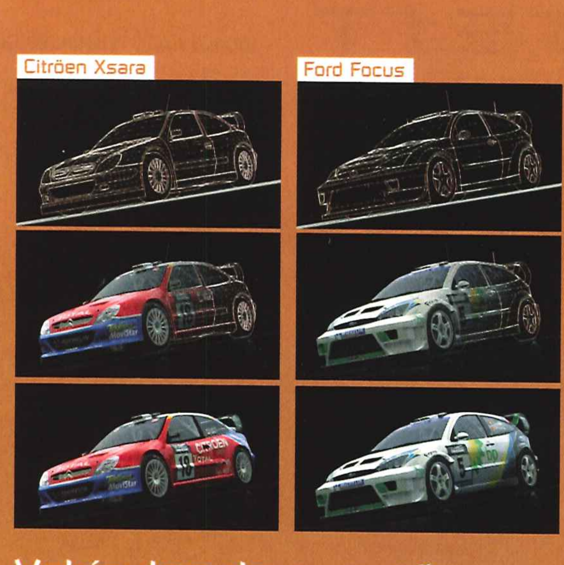
Lo que se oculta bajo la carrocería

Cada uno de los modelos de coches ha sido creado a partir de decenas de partes diferentes, todas ellas susceptibles de sufrir desperfectos durante las carreras, incluso de caer a la pista.





La pantalla de selección de vehículo ofrece un completo vídeo explicativo.



Vehículos de ensueño

El complicado proceso de modelado

Para crear cada uno de los vehículos que aparecen en el juego se han tomado como referente las fotografías reales realizadas a los coches de la última temporada del Campeonato del Mundo de Rallys. Después, se diseña una trama (*wireframe*) de polígonos que se va rellenando con las texturas que irán dando la forma definitiva a la carrocería que aparecerá en el juego.

ONSHIP 3

tercera entrega

un número determinado de pruebas) o ir directamente al modo estrella que da nombre al juego, el Campeonato del Mundo. Nuestro primer paso aquí será elegir nuestro vehículo. Al comienzo sólo contaremos con siete de ellos (todos fieles reproducciones de los reales con logotipos de *sponsors* incluidos) pero a medida que avancemos en el juego se irán desbloqueando otros muchos. Entre ellos se hallan 35 *Cars Evolutions*, que son modelos modificados a partir de los iniciales y van equipados con distintos elementos que les hacen variar sus características. También aparecerán siete *Extreme Cars*, versiones futuristas de lo más espectaculares, aunque bastante complicadas en cuanto a control se refiere. Y por último cinco *Concept Cars*, o lo que es lo mismo, otros modelos de la misma gama de cada escudería adaptados para disputar un rally. Cada carrocería viene acompañada de todo tipo de datos sobre su comportamiento y resultados en la historia del campeonato, así como un vídeo de la escudería y un sorprendente explorador 3D para apreciar con todo detalle el conseguido modelado de cada coche. Tras seleccionarlo, pasaremos a recibir toda la información necesaria sobre el rally en el que vamos a competir (o la elección de prueba en caso de que disputemos un rally único). Cabe mencionar llegados a este punto, que se ha incluido el nuevo



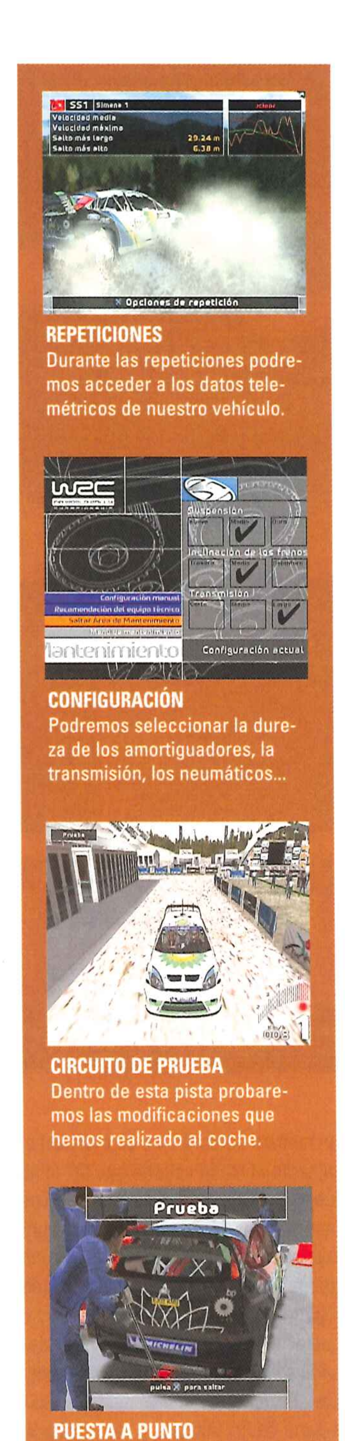
ENTORNOS
Los bellos parajes que rodean las competiciones han sido recreados con todo lujo de detalles. Además, la distancia hasta el horizonte es muy amplia.



WRC3 incluye un modo de pantalla 16:9 para los poseedores de este tipo de televisores.

EXPLORADOR 3D
Cuando escojamos la carrocería del coche podremos «descomponer» el vehículo y, de este modo, observar todas las partes de las que dispone.

Los circuitos estarán llenos de elementos propios del lugar.



REPETICIONES
Durante las repeticiones podremos acceder a los datos telemétricos de nuestro vehículo.

CONFIGURACIÓN
Podremos seleccionar la dureza de los amortiguadores, la transmisión, los neumáticos...

CIRCUITO DE PRUEBA
Dentro de esta pista probaremos las modificaciones que hemos realizado al coche.

PUESTA A PUNTO
La espectacular secuencia de los mecánicos trabajando nos acompañará en los boxes.

rally de **Turquía**, que aparece por primera vez en la temporada de 2003. También tendremos la posibilidad de elegir el piloto (las caras han sido reproducidas con gran fidelidad), dando especial importancia a todo lo que ocurre en el interior del vehículo. Una vez metidos en la competición, tendremos a disposición todas las opciones posibles con las que cuentan los participantes reales: poner a prueba las modificaciones de nuestro vehículo en un circuito de entrenamiento, correr vueltas previas para conocer mejor el terreno y, finalmente, entrar en la carrera. La recreación de todos los entornos está muy cerca de la perfección, desde las heladas superficies de **Finlandia** a los pueblos de la costa catalana. El motor gráfico, creado a partir del de la anterior entrega, ha sido mejorado con impresionantes efectos de partículas, polvo, nieve y toda clase de suciedad se irán adhiriendo al chasis del coche. La obsesión por los detalles de este grupo de programación llega a tal punto que se han capturado los movimientos de los mecánicos del área de servicio para lograr la experiencia más real posible. El sonido, por su parte, se encarga de transmitir todo lo que un piloto de estas potentes máquinas debe sentir. Puede que el núcleo del juego, la conducción, sea comparable a la de otros títulos como *Colin McRae 04*, pero todo lo que le rodea, la multitud de opciones e información convierten a ***WRC3*** en el mejor título para los seguidores del campeonato de rallys.

<Los efectos de partículas son de lo más espectaculares>

W.R.C. 3

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La licencia oficial le otorga gran realismo.
[+] Gráficamente está a la altura de los mejores.
[+] El nuevo sistema de control mejora la jugabilidad.
[−] Quizá sea más de lo mismo para muchos.

GRÁFICOS: Tanto la reproducción de los circuitos como la de los vehículos es casi perfecta, así como los efectos de luz.	9.6
AUDIO: La voz del copiloto será de gran ayuda a la hora de jugar y el «petardeo» del coche está muy conseguido.	9.5
JUGABILIDAD: Sencillo de controlar pero muy complicado de dominar por completo, sobre todo en los niveles más altos.	9.6
DURACIÓN: El modo para cuatro jugadores alternativos y para dos a pantalla partida alarga su vida más allá de lo normal.	9.6

CONCLUSIÓN

Evolution Studios ha vuelto a dar en la diana con un simulador que encierra todo lo que los aficionados a este espectacular deporte pueden desear. Tan completo como jugable.



r << Anna >>

DEMO JUGABLE
INCLUIDA EN EL DVD-ROM
PlayStation 2

JAK II: EL RENEGADO

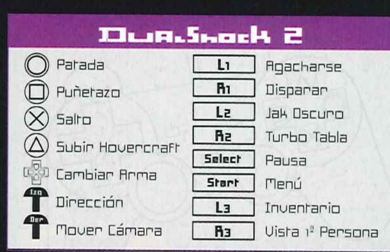
El lado oscuro de Jak siembra la discordia entre

PlayStation 2
http:// es.playstation.com

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: SONY C.E
- DESARROLLADOR: NAUGHTY DOG
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: PLATAFORMAS 3D
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- ARMAS: 4
- HORAS JUEGO: + 50
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 1203 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.99€

△✕□○ Salvo que los protagonistas son los mismos, nada tiene que ver con su progenitor. Y aunque la historia continúa justo donde terminó la primera entrega, ***Jak II: El Renegado*** no es exactamente una continuación de *El Legado De Los Precursores*. La mecánica de juego, las ambientaciones, la aventura... Todos los componentes *de Jak & Daxter* han sido evolucionados y llevados hasta límites tan extremos que han hecho que ***Jak II*** pierda el espíritu jovial del primer título. No es que sea algo negativo, pero desconcierta y mucho. El argumento y



DualShock 2

○	Patada	L1	Agacharse
□	Puñetazo	R1	Disparar
✕	Salto	L2	Jak Oscuro
△	Subir Hovercraft	R2	Turbo Tabla
Cruceta	Cambiar Arma	Select	Pausa
Izq	Dirección	Start	Menú
Der	Mover Cámara	L3	Inventario
		R3	Vista 1ª Persona

desarrollo es más adulto y el ambiente que reina en Ciudad Refugio es más peligroso y oscuro que el de Isla *Misty*. **Jak** posee poderes demoníacos que debe aprender a manejar, **Daxter** podrá ser controlado en determinadas fases y misiones, y se han incluido nuevos elementos (armas, vehículos...) que aportan inéditos estilos de juego al desarrollo principal, como el *shooter* o la conducción. Por tanto, como era de esperar, esta segunda entrega ofrece infinidad de géneros que hacen que la jugabilidad sea más intensa, variada y compleja. En esencia es un plataformas, pero la exploración, el sigilo y demás ingredientes de una aventura también están presentes durante las más de 50 horas de juego que ofrece ***El Renegado***.

Esta evolución ha provocado que las misiones encomendadas por los personajes que solicitan nuestra ayuda sean más exigente y que la curva de dificultad sea bastante elevada con respecto a *Jak & Daxter*. Sólo los más iniciados en este tipo de juegos no acabarán frustrados; se requiere destreza, habilidad, paciencia y mucha práctica para superar unas pruebas en las que apenas nos aguardan *checkpoints* en su desarrollo. No sólo la jugabilidad ha sido sometida a un proceso de maduración, pues **Naughty Dog** ha rehecho prácticamente toda la tecnología utilizada en la primera parte para recrear un universo más inmenso y hostil. Así, Ciudad Refugio es tres veces más extenso que el mundo de la anterior versión, los personajes han





DAXTER

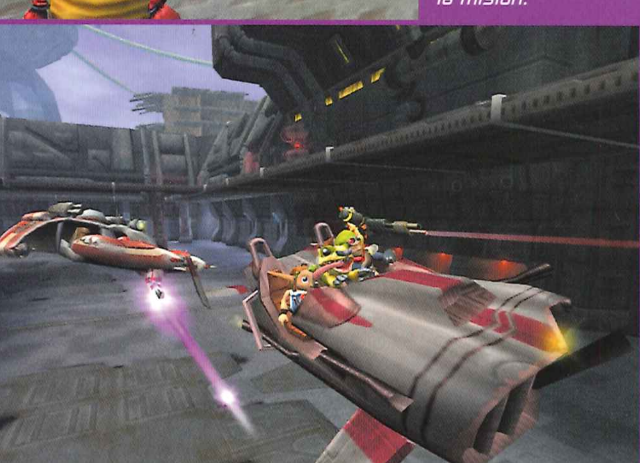
Daxter no ha perdido su simpático humor en esta segunda entrega a pesar de que no consiguió recuperar su condición humana. Además, esta vez, podrá ser controlado en determinados niveles del juego.

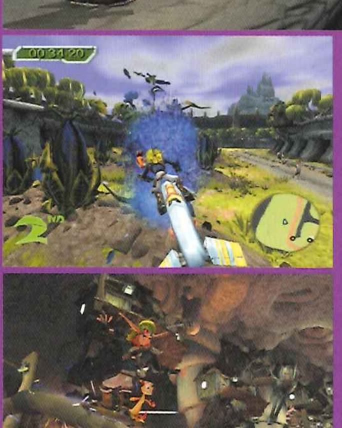


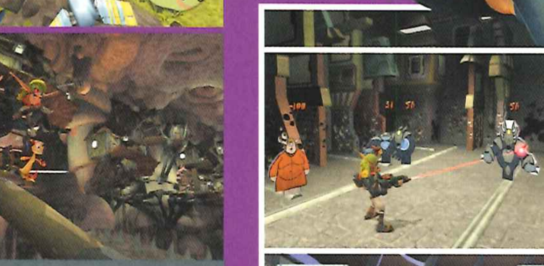
<Podrás conducir por las calles de Ciudad Refugio un total de 23 vehículos diferentes>



En la Estación de Bombeo cubre a Sig y trabaja en equipo para cumplir la misión.









Supera las pruebas...

... y serás recompensado

A lo largo de la aventura dispondrás de un total de cuatro tipos de armas diferentes y de una turbotabla para avanzar a gran velocidad sin necesidad de robar a los aldeanos de Ciudad Refugio sus *Hovercrafts*. Pero para ello antes deberás superar determinadas pruebas, como un circuito de armas con la *Blaster* o un complejo recorrido a contrarreloj con la turbotabla.

Jak se rebela



ARMAS
Dispondrás de un total de 4 armas: rifle, escopeta, lanza-granadas y ametralladora *chaingun*.



JAK OSCURO
Absorbe el Eco Oscuro de tus enemigos y podrás ejecutar nuevos y más poderosos movimientos.

sido modelados con 10.000 polígonos más que los lozanos **Jak** y **Daxter**, los enemigos (50 tipos diferentes) están dotados de una inteligencia artificial muy superior a lo visto en *El Legado De Los Precursores*, se han creado nuevos efectos como simular que la luz se refleje en la pantalla... Y aún así el motor gráfico ofrece un mayor rendimiento que en la primera parte. Sólo se ha encontrado un pequeño fallo, ¿no decían que la eliminación de pantallas de carga era uno de los grandes logros de la saga? Pues bien, son muy cortas y se dan en muy pocas ocasiones, pero haberlas las hay. Durante los tres años de cautiverio en la prisión de Ciudad Refugio fue sometido a Eco Oscuro. Al ser puesto en libertad por su compañero de fatigas **Daxter**, **Jak** querrá vengarse de sus opresores y para ello se unirá a las secciones de la Resistencia. **Sig**, **Torn**, **Krew** y más de 22 personajes le ayudarán en su cometido, pero para ello antes deberá cumplir las misiones que le encomienden. Así, para defenderse del enemigo contará, además de cuatro tipos de armas, con su oscuro poder, que el Oráculo le enseñará a controlar a cambio de una cierta cantidad de piedras calavera. De este modo, cada vez que absorbas suficiente Eco Oscuro (esferas moradas) podrás realizar infinidad de movimientos que eliminarán a centenares de enemigos de un solo golpe. Además, hay misiones secundarias que nos permitirán activar trucos curiosos como poner o quitar la perilla de **Jak** o activar el modo Cabezón. Sin duda, son muchas las sorpresas que ***Jak II*** oculta en su interior.

JAK II EL RENEGADO

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Elementos de shooter y conducción.
[+] Ver a Jak enfurecido por el Eco Oscuro.
[+] Su impecable apartado gráfico.
[−] El elevado nivel de dificultad.

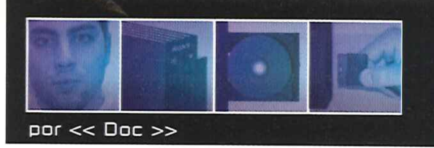
GRÁFICOS: Impresionantes efectos de luz, motor gráfico insuperable, modelado de personajes perfectos, localizaciones de ensueño...	9.4
AUDIO: Cuenta con el mismo equipo de actores que doblaron las voces de Jak y Daxter en la primera entrega. Buena banda sonora.	9.1
JUGABILIDAD: Sigue siendo precisa, sencilla e intuitiva, pero se ha elevado el nivel de dificultad y se han incluido nuevos géneros.	9.2
DURACIÓN: Tres veces más extensa que la primera entrega, la aventura ofrece muchas sopresas y horas de juego.	9.2

CONCLUSIÓN

Aunque nada tiene que ver con el Jak & Daxter original de hace dos años, sigue siendo igual de fascinante. Naughty Dog nos vuelve a sorprender con su buen hacer.



9.3 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL



SSX 3

El mejor exponente del snowboard

Online
SSX3 en Internet
El título deportivo de **EA** incluye un modo por medio del que podremos jugar contra personas de todo el mundo a través de **Internet**.

El motor gráfico de SSX 3 es súper potente.

UBER TRICKS
Si rellenamos la barra de *Boost* podremos realizar los impresionantes *Uber Tricks* y hasta los *Super Uber*.



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: EA SPORTS BIG
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- PERSONAJES 10
- CIRCUITOS: 3 PICOS
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- MODO ONLINE: 2 JUGADORES
- MEMORY CARD: 115 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 63.95€



DualShock 2

○	-	L1	Agarrar Tabla
□	Boost/Tweak	R1	Agarrar Tabla
✕	Salto	L2	Agarrar Tabla
△	-	R2	Agarrar Tabla
Cruceta	Giro en Saltos	Select	Reset Posición
Izq	Dirección	Start	Pausa/Comenzar
Der	Tail/Nose Manual	L3	-
		R3	-

Lo que en su día fue la carta de presentación de **EA Sports BIG**, llega ahora a su tercera entrega con un título que deja un poco de lado su desarrollo salvaje para profundizar en el *snowboard*; más que un deporte, un estilo de vida. La jugabilidad de ***SSX3*** supera con creces las posibilidades que ofrecía *Tricky*, con más circuitos, más personajes y más extras, pero lo más importante del juego es la forma en la que se suceden los eventos. Ahora, una pequeña carga separa el «paseo» por uno de los tres picos que componen la montaña del juego, de las competiciones, divididas en *Freestyle* (mayor puntuación), Carrera y Duelo de principio a fin del pico contra nuestro más directo rival. En nuestro deambular por cada uno de los tres picos encontraremos diferentes misiones, señales que indican la posición de cada uno de los eventos y el hotel, donde tendremos la posibilidad de canjear el dinero conseguido en nuestros triunfos por pósters, nuevos trajes y accesorios, juguetes de cada personaje y *snowboarders* secretos (como **Brodi** o **Marisol**). Aunque en un principio, su apartado gráfico no parece mucho mejor que el de *SSX Tricky*, poco a poco descubriremos pequeños detalles (como las tormentas de nieve o las avalanchas), que hacen el *engine* 3D de ***SSX3*** muy superior al de sus antecesores, aunque de vez en cuando sufra algún salto en su *frame rate*. Al igual que en *FIFA 2004*, **Electronic Arts** ha incluido una opción *On-line* en el juego que nos permitirá competir con otro *snowboarder* de cualquier parte del mundo. Mención especial para su banda sonora dinámica, mezclada por un DJ virtual a través de «Radio BIG», con remezclas de grupos como *Chemical Brothers*, *Andy Hunter*, *Overseer*, *Fatboy Slim* o *Basement Jaxx*.

EL HOTEL
Aquí podrás comprar atributos y todo tipo de extras (pósters, ropa, juguetes...).

SSX3

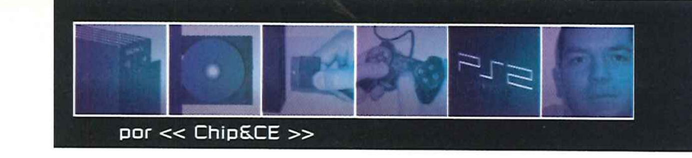
LO MEJOR Y LO PEOR
- [+] Los efectos como la avalancha o la tormenta.
- [+] Su banda sonora dinámica es impresionante.
- [+] El nuevo modo On-line.
- [-] Algún que otro salto en su frame rate.

GRÁFICOS: Aunque de vez en cuando sufre algún salto en su frame rate, los escenarios y los personajes resultan impresionantes	9.0
AUDIO: Las voces están en castellano. Los grupos de música electrónica reunidos en su BGM son dignos de admiración.	9.5
JUGABILIDAD: SSX3 posee el mejor control y la mayor variedad de movimientos que hemos visto en un título de Snowboard.	9.2
DURACIÓN: Por su casi infinita vida útil, más que un título deportivo, SSX3 parece una auténtica aventura. Extras, On-line, etc.	9.3

CONCLUSIÓN
Sin duda alguna, EA Sports BIG se ha superado con SSX3. Su excelso control, su gran cantidad de personajes y extras, y su modo On-line lo convierten en el mejor juego de snowboard.

PlayStation 2 Revista Oficial - España
9.3 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL


TBWA
¿Eres el mejor? Demuéstralo.
SONY
DUALSHOCK
Sólo los periféricos oficiales garantizan un buen funcionamiento de tu PlayStation 2.
PlayStation 2
http: //es.playstation.com
"and" PlayStation "and "ΔΟΧ□" are registered trademarks and "PS2" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" and "◆" are registered trademarks of the Sony Corporation.



por << Chip&CE >>

Raúl López aparece en Utah y en la selección española.

NBA LIVE 2004

La selección irrumpe en la saga NBA Live



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: EA SPORTS
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-8
- EQUIPOS: NBA+HISTÓRICOS
- COMPETICIONES: 5
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 4
- MEMORY CARD: 475 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 63.95€



DualShock 2

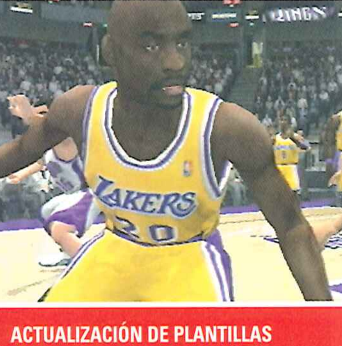
◯	Tiro Suspensión	L1	Jugar de Espaldas
▢	Mate Bandeja/Robo	R1	Turbo
⨉	Pase/Cambio	L2	Pase Directo
△	Giro/Tapón	R2	Alley Hoop
✥	Estrategia	Select	Tiempo Muerto
Izq	Movimiento	Start	Pausa/Opciones
Der	Freestyle	L3	-
		R3	Jugador sin Balón

Parece que, poco a poco, **Electronic Arts** va abriendo sus sagas al mercado europeo. Así, la última versión de NHL incluye tres de las ligas más importantes del viejo continente. Sin embargo, la gran noticia para el mercado español es la inclusión de la selección española de baloncesto en ***NBA Live 2004***. De esta manera, los jugadores españoles comparten protagonismo con las diferentes franquicias de la NBA y con las ya tradicionales selecciones de los mejores jugadores de las décadas de los 50, 60, 70, 80 y 90. Los componentes del combinado nacional son los que integraron la selección que realizó un magnífico papel en el mundial de **Indianápolis** en septiembre de 2002.

<La selección española es el único equipo nacional presente>

Las diferencias con respecto al equipo que ha logrado el subcampeonato de **Europa** en 2003 no son demasiadas, y además se recogen quince jugadores con el fin de realizar tres descartes. Esta grata sorpresa es aún mayor si se tiene en cuenta que es la única selección recogida en el programa y que **Raúl López** será el jugador que de imagen al juego en nuestro mercado (en **Estados Unidos** será **Vince Carter**). Sin embargo, no todo son buenas noticias ya que con la selección únicamente pueden disputarse partidos amistosos y uno contra uno, lo que impide sacarle más jugo a la enorme variedad de opciones incluidas. Así, junto al ya clásico Uno Contra Uno, destaca el modo *Dinasty* en el que además de disputar los partidos, el usuario hace el papel de *Manager* fijando aspectos como las fichas, el entrenamiento o la elección en los *draft* de cada temporada. Otra novedad es la incorporación de un conjunto de tareas, como lograr un determinado número de rebotes, puntos o anotar con todos los jugadores, con los que se obtienen puntos adicionales. Con ellos pueden desbloquearse diferentes elementos como canchas, camisetas históricas o accesorios. Aparte de todos estos alicientes, ***NBA Live 2004*** presenta importantes novedades con respecto al sistema de control. Así, se aumentan las opciones de tiro al diferenciar entre el tiro en suspensión (con Círculo) y el mate o ban-





ACTUALIZACIÓN DE PLANTILLAS
Se han actualizado las plantillas recogiendo a jugadores como **Payton** y **Malone** en los *Lakers*.

F. Reyes Calderón L. Angulo Junyet
Marco A. Reyes N. Rodríguez Paraíso Dueñas

Selección española

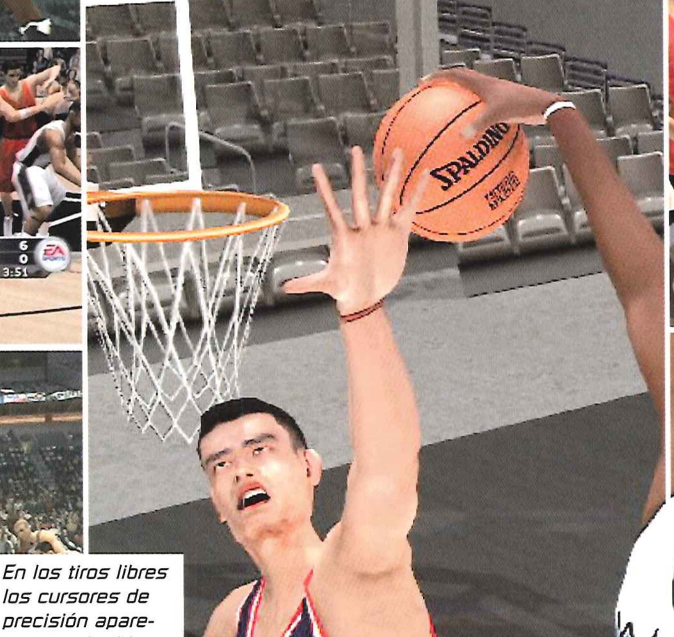
Quinto puesto en Indianápolis



Los componentes de la selección española son los que acudieron al mundial de Indianápolis. Se incluyen 15 jugadores siendo las diferencias con respecto a la última selección la presencia de: Nacho Rodríguez, Lucio Angulo, Raúl López, Paraíso, Junyet, Munbrú y Dueñas, y las ausencias de Grimau, De la Fuente, Bueno y Herreros.

Navarro · R.López · Jiménez · Garbajosa · Gasol





En los tiros libres los cursores de precisión aparecen en el tablero.

El número de secuencias se ha reducido considerablemente.

Detalles

EDITOR
De nuevo, el Editor permite incluir todo tipo de detalles. En los jugadores predefinidos tan sólo pueden añadirse accesorios.

IMAGEN
Vince Carter sustituye a **Jason Kid** como imagen del juego en **EE.UU.** Para el mercado español el elegido es **Raúl López**.

Iconos y Freestyle

El programa mantiene algunos elementos

Se mantiene el sistema de amagos *Freestyle* y los iconos que permiten diferenciar las cualidades de los jugadores (triples, tapones, defensa o saltador). En la selección española **Gasol** es destacado como defensor y **Navarro** como tirador de triples.

Para seleccionar un jugador sin balón, activa los iconos de selección de Jugador Sin Balón presionando el botón R3.



deja (con Cuadrado). Esta división permite una mayor libertad en la elección de la forma en la que concluir un ataque. Además, se incluye un giro con parada (con Triángulo) con el que se facilita romper las defensas. Asimismo, en esta entrega hay que destacar la posibilidad de cambiar el control (con L2 más R3) a uno de los jugadores que no tiene el balón, emulando el sistema de pase recogido en *FIFA Football 2004*. Todo ello se consigue sin renunciar a la multitud de amagos, fintas y cambios de mano logrados gracias al *Freestyle* que se introdujo en la anterior versión. El resto de controles es similar a lo que vimos en *NBA Live 2003*, manteniendo el botón para realizar *Alley Hoop* y la posibilidad de forzar personales en ataque. De nuevo, se incluye la opción de modificar las jugadas ofensivas y defensivas sobre la marcha, logrando reproducir lo que realmente ocurre en las canchas de juego. En el apartado gráfico, **Electronic Arts** sigue haciendo gala de una impresionante calidad, a pesar de que se ha reducido el número de secuencias de la anterior versión. En este sentido se han eliminado las bromas de los jugadores o las broncas de los entrenadores cuando un jugador se entretenía camino del túnel de los vestuarios. En definitiva, estamos ante el mejor simulador de basquet en **PS2** que además tiene el aliciente de contar con la presencia de la selección española.



UNO CONTRA UNO
Los partidos uno contra uno siguen siendo una de las ofertas de la saga. Inicialmente sólo están disponibles 2 escenarios.

NBA LIVE 2004

LO MEJOR Y LO PEOR
[+] La inclusión de la selección española.
[+] La mayor libertad con el sistema de tiro.
[–] Limitación de opciones disponibles para la selección.
[–] La reducción en las secuencias.

GRÁFICOS: El programa mantiene el gran nivel que tenía en las anteriores versiones. Se han reducido las secuencias.	9.4
AUDIO: El rap es el gran protagonista. En los comentarios, se mantiene a Sixto Miguel Serrano en su tercera aparición.	9.1
JUGABILIDAD: Las novedades en el control abren aún más las opciones del jugador. Las posibilidades son muy amplias.	9.2
DURACIÓN: El modo Dinasty sustituye al denominado como Franquicia, aumentando las funciones del Manager.	9.4

CONCLUSIÓN
La cuarta aparición de NBA Live para PS2 se caracteriza por permitir un mayor número de acciones al usuario. De cara a nuestro mercado, destaca la presencia de la selección española.

PlayStation 2 Revista Oficial - España
9.4 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL









Una de las habilidades de los BMX Crew.



Detalles



NUESTRO EQUIPO
Las voces del equipo *BMX Crew* son de dos colaboradores de **PS2RO**: **Jasón** y **Jorge**, «J».



INTRO
La introducción del juego es similar al famoso *spot* de *Nike* «Freestyle», pero algo más agresivo.



URBAN FREESTYLE SOCCER

El lado más salvaje del deporte rey

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: ACCLAIM
- DESARROLLADOR: ACCLAIM
- DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-4 [MULTITAP]
- EQUIPOS: 10
- MODOS DE JUEGO: 5
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- ESCENARIOS: 11
- MEMORY CARD: 130 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
- PVP RECOMENDADO: 44.95€



Acclaim explota el lado más salvaje y espectacular del deporte rey con un divertido *arcade* basado en el fútbol callejero. Más que un simple simulador del conocido «fútbol de barrio» (con variantes del tipo «gol regañao»), ***Urban Fresstyle Soccer*** parece el conocido anuncio de *Nike* protagonizado por **Ronaldinho** (aunque el espónsor del juego es *Adidas*); el control y las acrobacias de los jugadores van más allá de la realidad. Recuperando el espíritu de juegos como *NBA Jam* o *Football Frenzy*, el juego de **Acclaim** nos propone una salvaje variante futbolística en la que participaremos con equipos de cuatro componentes. En ***Urban Freestyle Soccer*** no hay reglas; tan pronto podemos recibir una patada en la espalda con el objetivo de robarnos el balón, como sustituir a nuestro portero, tirado en el suelo, con el personaje con el que hemos rematado a puerta en la anterior jugada. Lo más divertido del título es la posibilidad de realizar increíbles acrobacias y encadenarlas con los pases y los tiros a puerta (en la mayoría de las ocasiones representados con «rabonas», «escorpiones» o «chilenas»), aumentando el multiplicador de nuestra puntuación. Si tenemos suficiente Turbo, podemos pulsar L1 y cualquiera de los cuatro botones principales para hacer todo tipo de florituras. ***UFS*** no es una auténtica maravilla técnica, pero su jugabilidad y la adicción que produce son sus principales bazas.

DualShock 2

○	Pase Largo	L1	Especial
□	Tiro a Puerta	R1	Correr
×	Pase Corto	L2	-
△	Pase al hueco	R2	-
Cruceta	Dirección	Select	-
Izq	Dirección	Start	Pausa/Comenzar
Der	-	L3	-
		R3	-

<Auténtico «fútbol espectáculo» sin reglas de ningún tipo>



Machacarredes
Si llenamos la barra de energía a base de *combos*, podremos hacer un súper tiro que tumbará al portero contrario.

U. FREESTYLE SOCCER

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Resulta muy jugable y adictivo.
[+] Las voces de Jasón y «J» en el juego son geniales.
[–] Algunas jugadas de la CPU son imparables.
[–] La barra de Turbo desaparece rápidamente.

GRÁFICOS: Aunque algunas animaciones son del todo irreales (lógicamente), el conjunto visual es estable y bastante espectacular.	8.8
AUDIO: Junto a las voces de nuestros compañeros, encontraremos músicas de grupos como Feeder o Method Man.	9.3
JUGABILIDAD: UFS añade a su jugabilidad directa, puramente arcade, la posibilidad de crear alguna que otra estrategia.	8.8
DURACIÓN: Los diferentes modos, la posibilidad de liberar extras y equipos y la adicción que provoca son sus principales bazas.	8.7

CONCLUSIÓN

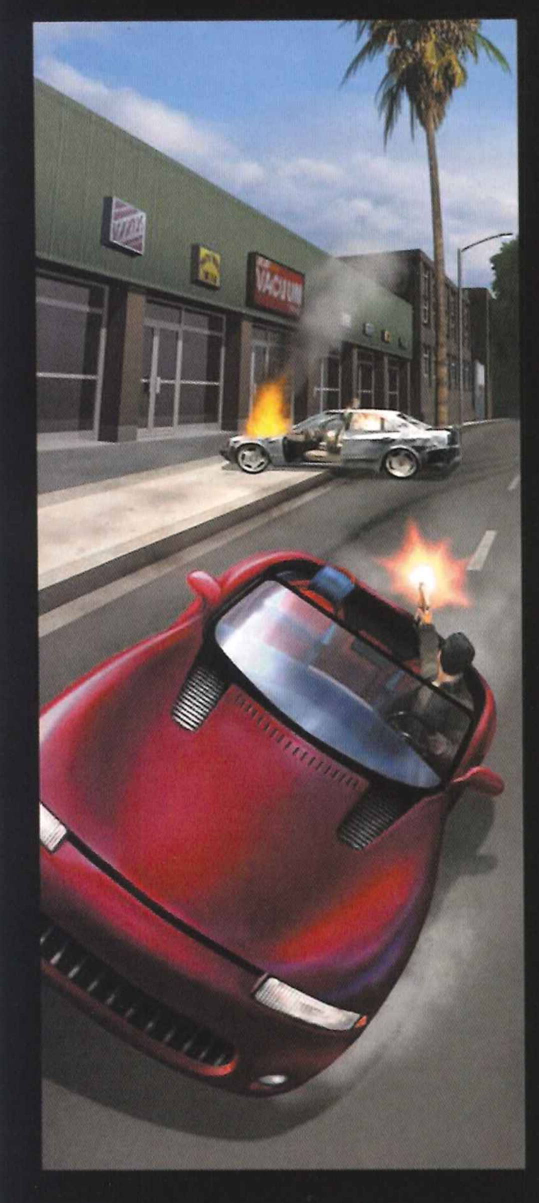
Urban Freestyle Soccer no tiene mucho que hacer contra PES3 o FIFA 2004, pero representa una gran alternativa arcade de jugabilidad directa y muy adictiva, basada en el deporte rey.



NO ES UN JUEGO DE CONDUCCIÓN.

NO ES UN JUEGO DE LUCHA.

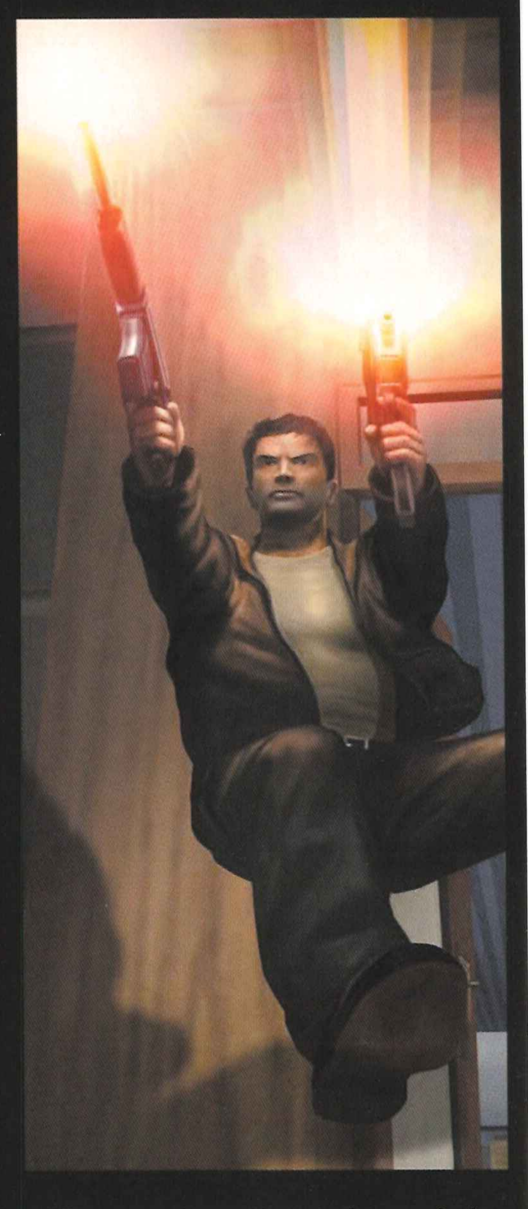
NO ES UN JUEGO DE DISPAROS.



"Una explosiva combinación de shooter, aventura y arcade de conducción..."
- Play2manía



"Activision y Luxoflux nos traen uno de los bombazos de la temporada"
- ROPS2



"Recoge elementos de juego de la talla de Max Payne o GTA"
- Meristation

truecrimela.com

ES 



ACTIVISION®
activision.com

DISTRIBUIDO POR:

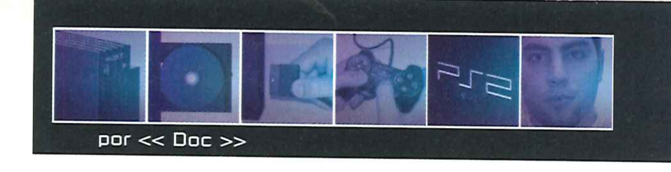





PlayStation.2



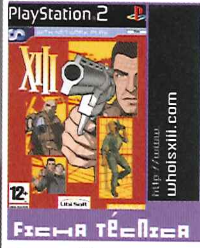




XIII

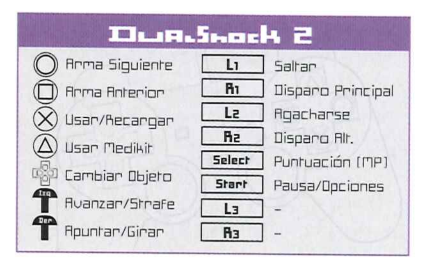
Sé el protagonista del famoso cómic belga

Golpea con sillas y otros objetos para noquear sin «eliminar».



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: UBI SOFT
- DESARROLLADOR: UBI PARÍS
- DISTRIBUIDOR: UBI SOFT
- PAÍS DE ORIGEN: FRANCIA
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP 3D
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-4 SPLIT-SCREEN
- ESCENARIOS: 14
- MODO ON-LINE: 8 JUGADORES
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 94 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.95€



DualShock 2

○	Arma Siguiente	L1	Saltar
□	Arma Anterior	R1	Disparo Principal
✕	Usar/Recargar	L2	Agacharse
△	Usar Medikit	R2	Disparo Alt.
Cruceta	Cambiar Objeto	Select	Puntuación (MP)
Izq	Avanzar/Strafe	Start	Pausa/Opciones
Der	Apuntar/Girar	L3	-
		R3	-

Por regla general y, a grandes rasgos, los *shoot'em-up* en primera persona pueden clasificarse entre los que tienen un buen argumento y los que ofrecen un desarrollo bien coreografiado con mucha acción.

Con ***XIII***, los programadores de **Ubi Soft** han conseguido unir un trepidante argumento (repleto de golpes de efecto y digno de una buena película al más puro estilo *El Caso Bourne*) con un desarrollo divertido, con mucha acción y con una curva de dificultad muy ajustada. Eso sí, todo esto sin olvidar su motor gráfico y su estética similar a la de un cómic de contenido adulto, con escenas crudas y sangrientas (si tenemos desactivado el control parental, claro). Poco más se puede pedir a un título como ***XIII***, pues lo tiene todo; desde un completo modo Historia basado en el cómic de **Van Hamme** y **Vance**, hasta modos multijugador en *split-screen* y a través de **Internet** por medio del adaptador de banda ancha de **PS2**.

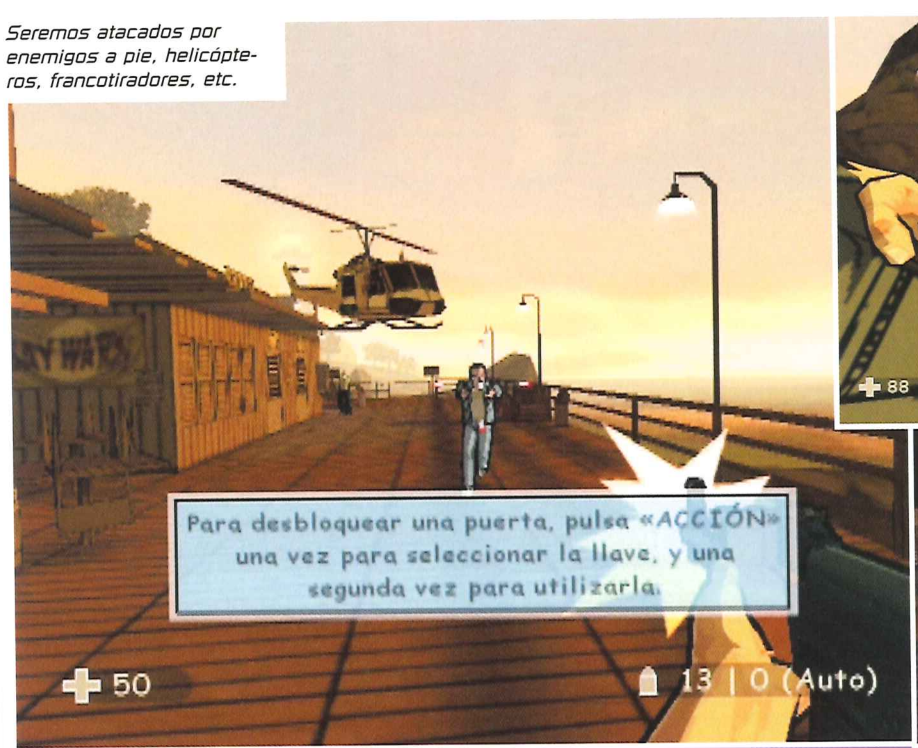
La mayor particularidad técnica de ***XIII*** es su estilo gráfico, basado en la utilización del *cell-shading* (estrenada en su día con títulos como *Los Autos Locos* o *Jet Set Radio*), aunque su *frame rate*, las animaciones y detalles de sus personajes y el color de sus texturas, que parecen sacadas de un cómic, son cualquier cosa menos mediocres. Además del *cell-shading*, ***XIII*** hace gala de algún que otro efecto sorprendente como el que se produce cuando el protagonista recuerda pequeños fragmentos «jugables» de su memoria (casi extinta) o la división en pequeñas viñetas de las acciones más importantes. A estas alturas, para que un título de las características de ***XIII*** destaque en su género, es imprescindible introducir alguna que otra novedad en su jugabilidad. Por ello, **Ubi Soft** ha apostado por un desarrollo más «aventurero» que *shoot'em-up*, ya que además de darnos la posibilidad de atacar a los enemigos con varios tipos de armas (desde granadas de mano hasta rifles de francotirador), **Steve Rowland**, que así se llama el protagonista, es capaz de ocultarse en las sombras para evitar ser

<XIII incluye un modo Historia y Multiplayer a través de Internet>



MÁS QUE UN FPS
Entre las posibilidades de acción de **Steve Rowland** destaca la de utilizar objetos para noquear oponentes y de incluso hacer rehenes.

Seremos atacados por enemigos a pie, helicópteros, francotiradores, etc.



Detalles



ACCESORIOS
Además de todo tipo de armas, el protagonista de ***XIII*** podrá hacer uso de diversos artilugios como el garfio de la pantalla.



RIFLE SNIPER
En algunas ocasiones tendremos que afinar nuestro pulso y puntería para deshacernos de los enemigos más lejanos.



ESTÉTICA DE CÓMIC
Continuamente seremos bombardeados con pequeñas ventanas que muestran la acción.

Multijugador

Split-screen y On-line
XIII permite el juego multijugador a través de *split-screen* (4 jugadores) y de **Internet** (8 jugadores) en 14 diferentes escenarios y, si lo deseamos, con *Bots*.

<Tanto el engine como el argumento de XIII lo hacen uno de los más originales FPS>

detectado, puede utilizar elementos de su entorno con el fin de defenderse (tendremos que golpear a ciertos personajes con sillas, piedras o ceniceros) y recoger cuerpos del suelo y esconderlos para no levantar sospechas, o agarrar por el cuello a un personaje «no violento» para utilizarlo como rehén en determinados momentos. Tanto el control como la dificultad de las misiones ha sido equilibrado para no tener ningún problema a la hora de jugar con el *DualShock* 2 de **PS2**. Y donde se encuentra algún que otro impedimento es, sobre todo los aficionados a los *shoot'em-up* de «teclado y ratón», en el modo Multijugador, pues se necesita mucha precisión y toda la velocidad que nuestra mente sea capaz de poner en juego. ***XIII*** incluye un completo modo *Multiplayer* a través del que podremos jugar contra tres personas con la misma **PlayStation 2** y la misma televisión, por medio de un rápido *split-screen* o, si nuestra infraestructura lo permite, competir en diferentes modalidades contra otros siete jugadores por medio de **Internet**. Dicha modalidad consta de 14 escenarios diferentes, sacados del modo Historia, y en el podremos elegir entre una buena cantidad de personajes.
La guinda a tan suculento pastel la pone la perfecta traducción al castellano y el impresionante doblaje a nuestro idioma, llevado a cabo por actores de renombre como **Ramón Langa** (en el papel de Steve Rowland), algo que, teniendo en cuenta el argumento del juego, es de agradecer.
Está muy claro que el futuro, no demasiado lejano, nos depara títulos tan brillantes como *Half-Life 2*, *Halo 2* o *Doom 3*, pero lo que os podemos asegurar es que **Ubi Soft** ha conseguido dar el pistoletazo de salida a la nueva generación de FPS con **XIII**; un título original, muy bien acabado y al que no le falta nada para consagrarse como uno de los grandes del género al que pertenece.

EN CASTELLANO
Tanto las voces como los textos de ***XIII*** han sido traducidos a un perfecto castellano.





Este es el aspecto de los flashbacks que nos invadirán durante toda la aventura.



XIII

LO MEJOR Y LO PEOR
[+] El argumento del original modo Historia.
[+] Las grandes posibilidades multijugador de XIII.
[+] El estilo gráfico utilizado por Ubi Soft.
[−] La puntería de algunos Bots en multijugador.

GRÁFICOS: En lugar de intentar imitar la realidad, gracias al cell-shading, Ubi Soft nos acerca con su juego al cómic en que se basa.	9.3
AUDIO: Junto a la trepidante banda sonora, digna de un filme de acción y suspense, encontraremos uno de los mejores doblajes.	9.4
JUGABILIDAD: Su modo Historia es original y muy jugable; su control, inmejorable y sus posibilidades multijugador de lo más adictivo.	9.3
DURACIÓN: Junto a su extenso modo Historia hallaremos un completísimo modo multijugador con opciones On-line.	9.2

CONCLUSIÓN
Ubi Soft nos acerca al futuro de los shoot'em-up en primera persona con un título fresco, original, técnicamente impresionante, jugable y que ofrece decenas de posibilidades de juego.

PlayStation 2 Revista Oficial - España
9.3 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL



por << Jasón >>



LOS COCHES El exquisito modelado de los vehículos está repleto de detalles particulares y exclusivos de cada versión.

Tipos de carrera
Nuevos desafíos
Los 8 tipos de carrera crean nuevos eventos de conducción como perseguir la estela del contrario o pasar entre obstáculos.

FORD RACING EVOLUTION

Los mejores Ford de todos los tiempos a tu disposición



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: EMPIRE
- DESARROLLADOR: RAZORWORKS
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- VEHÍCULOS 35
- TROFEOS: 18
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 140 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
- PVP RECOMENDADO: 24.95€

DualShock 2

○	-	L1	Mirar Atrás
□	Freno	R1	Freno de Mano
✕	Acelerador	L2	Bajar Marcha
△	Cambiar Vista	R2	Subir Marcha
Cruceta	Dirección	Select	-
Izq.	Dirección	Start	Pausa/Opciones
Der.	Acelerar/Frenar	L3	-
		R3	-

Dentro del apasionante mundo de los *arcade* de conducción esta especial entrega creada por **RazorWorks** nos ofrece lo mejor de la escudería *Ford* con las más destacadas máquinas de diferentes décadas. La variedad en los diferentes modos de las pruebas rompe la monotonía típica de las carreras que iremos consiguiendo a medida que avancemos en el juego, así como coches, circuitos y los diferentes galardones que premiarán nuestro grado de progresión. Encontraremos una gran variedad de modelos como los clásicos que se remontan a los años 50, prototipos de última generación, potentes todoterreno, modelos *tuning* de altas prestaciones, máquinas de películas e incluso monstruos pertenecientes a la modalidad *Stock Cars*. El rápido motor gráfico sumado a un detallado modelado de los vehículos y un tremendísimo sonido del motor harán que se nos pongan los pelos de punta y que dosifiquemos el acelerador para no excedernos llevados por la emoción. Los escenarios de los 16 circuitos están llenos de acción fuera de la pista que, junto a los efectos de sonido, ponen la guinda al pastel de esta divertida y eufórica segunda parte de ***Ford Racing***.

Las máquinas devoradoras de asfalto y tierra poseen características particulares que influirán en la conducción.

Todoterreno
Pick-up's, buggys...
Encontrarás la conducción típica de diferentes terrenos fuera de las carreteras y circuitos, como junglas, desiertos y montañas.



FORD RACING 2

LO MEJOR Y LO PEOR
- [+] El estilo de conducción de cada vehículo.
- [+] El sonido del motor está muy logrado.
- [+] Más de 30 vehículos Ford de todas las épocas.
- [-] Algunos textos en pantalla dificultan la visión.

GRÁFICOS: Buen engine 3D que no baja su tasa de frames con todos los vehículos y los complejos escenarios que lo rodean.	9.0
AUDIO: Embriagante sonido de los motores y con posibilidad de seleccionar Dolby Pro Logic II. Típica banda sonora de arcade.	9.1
JUGABILIDAD: La intuitiva conducción con tres niveles de dificultad hará que disfrutemos durante todo el juego.	9.2
DURACIÓN: Los tipos de carrera combinados con todos los modelos, circuitos y trofeos generan suficientes horas de juego.	8.6

CONCLUSIÓN
Ya sea porque te gusten los Ford o la conducción aquí tienes un gran arcade con el que disfrutarás hasta completar todas sus posibilidades. Un gran juego con una excelente relación calidad/precio.



9.0 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL



8MB
MEMORY CARD
MagicGate
PlayStation 2
SONY
Continúa justo donde lo dejaste.
PlayStation 2
http: //es.playstation.com
MEMORY CARD
Sólo los periféricos oficiales garantizan un buen funcionamiento de tu PlayStation 2.
"PlayStation" and "ΔOXO" are registered trademarks and "PS2" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" and "◆" are registered trademarks of the Sony Corporation.
TBWA

por << R. Dreamer >>

Imita los movimientos del Dálmata y apréndetelos.

¡ES HORA DE JUGAR!
Cuando **Jake** recolecte determinados olores podrá competir contra otros perros en divertidos juegos.

Ladra junto al hortelano para que llegue al espantapájaros.

DOG'S LIFE

El juego más animal para PlayStation 2



FICHA TÉCNICA

- **COMPAÑÍA:** SONY C.E.
- **DESARROLLADORA:** FRONTIER
- **DISTRIBUIDORA:** SONY C.E.
- **PAÍS DE ORIGEN:** REINO UNIDO
- **GÉNERO:** AVENTURA CANINA
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **JUGADORES:** 1
- **RAZAS DE PERROS:** 20
- **VIDAS:** 1
- **TEXTO-DOBLAJE:** CASTELLANO-CAST.
- **NIVELES DIFICULTAD:** 1
- **MEMORY CARD:** 1510 KB
- **OPCIÓN 50/60 HZ:** NO
- **PVP RECOMENDADO:** 49.99€

DualShock 2

Botón	Acción	Botón	Acción
○	Coger/Hablar	L1	-
□	Ladrar	R1	Huesos
✕	Saltar	L2	Cámara Cerca
△	Visión de Perro	R2	Fijar Cámara
Cruceta	Movimientos Esp.	Select	Opciones
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	Cámara	L3	-
		R3	-


También puedes jugar al basquet.



Si alguien nos hubiera descrito este juego antes de llegar a la redacción seguramente habría perdido el factor sorpresa que tanto nos ha deleitado. Detrás de este proyecto se encuentra **David Braben** (con juegos a sus espaldas como *Elite* y *Elite II*), miembro del grupo desarrollador **Frontier Developments**, los «padres» de ***Dog's Life***. Y es que el juego sorprende por la originalidad de la idea; controlar a un perro, **Jake**, para vivir una increíble aventura, pero también por la tremenda calidad de sus gráficos. Empezando por la representación de un entorno tridimensional espléndido con paisajes campestres idílicos utilizando un ligero desenfoque para los objetos que se pierden en la distancia, además de la profusión de detalles y los vivos colores que se han empleado para dar vida a una granja, un pueblo, una estación de esquí o una ciudad entre otros lugares. Y continuando con las impresionantes animaciones para **Jake** y los perros que se va encontrando en su viaje. Es decir, el juego impresiona nada más verlo, algo que se extiende al apartado táctil del mismo. Cuando se coge el mando para manejar al protagonista la sensación es de control absoluto, el animal está dispuesto a hacer todo lo que digamos sin que se produzca apenas un resquicio entre lo que se desea realizar y lo que realmente sucede en pantalla. Pero antes de entrar en profundidad a analizar la variedad del juego, repasaremos el argumento. En la secuencia introductoria se puede ver cómo

<Un juego entrañable, variado, bien hecho y muy divertido>

MISIONES PERRUNAS

Después de que **Daisy** sea secuestrada, **Jake** se verá envuelto en una serie de misiones que finalmente le conducirán al lugar donde los secuestradores se han llevado a su amiga. Desde recuperar las pilas de un amplificador a un guitarrista, hasta conseguir pelucas para un pianista; a **Jake** le tocará hacer de casi todo a lo largo del juego.







Cuestión de raza



DÁLMATA
Se encuentra en una granja junto a un leñador. Su rapidez te puede permitir capturar al cisne que hay en el pequeño lago y añadir un hueso más a tu colección.



DOBERMAN
Es el mejor amigo del perrero y en algunas ocasiones a **Jake** no le quedará más remedio que huir hasta que el *Doberman* se canse y le deje en paz.



PERRO PASTOR
Cuando consigas controlar a este perro tendrás autoridad suficiente para dirigir a las ovejas hasta el redil y encerrarlas antes de que termine el tiempo.



CARLINO
El Carlino, también conocido como *Pug*, puede entrar en las casetas de las gallinas para encontrar los cuatro trozos de un artículo de periódico que busca su dueño.

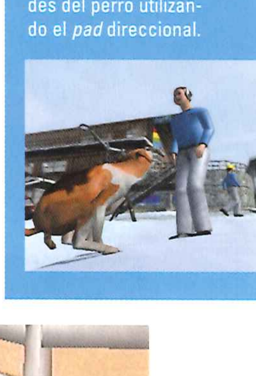
LA ESTACIÓN
Jake puede viajar cómodamente en tren desde la zona de *Clarksville* hasta el lago *Miniguagua* o la Ciudad *Boom*.

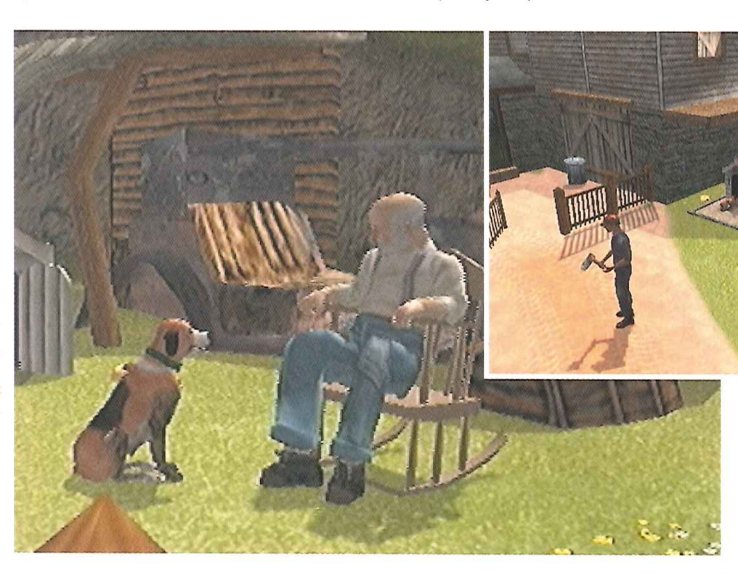


EL OLFATO
Con Triángulo se ven los olores. Al recogerlos se pueden obtener huesos o medirse con otros perros de la zona.



OTRAS NECESIDADES
El aspecto más escatológico del juego consiste en aprender a hacer las necesidades del perro utilizando el *pad* direccional.





Despierta al abuelo con ladridos y escucharás sus divertidos comentarios.

la mejor amiga de **Jake** es secuestrada por dos tipos extravagantes. De hecho, **Jake** se escapa por los pelos y comienza la búsqueda de **Daisy** que le conducirá hasta el lago *Miniguagua*. En el primer nivel, el perro aprenderá qué puede hacer. Acciones básicas como saltar, correr y coger objetos con la boca. Pero también tiene un don especial, una visión olfativa. En cada nivel hay una serie de objetivos que cumplir, uno de ellos consiste en recolectar aromas identificados con diferentes colores. Cuando se obtiene el número de olores indicado en pantalla se consiguen recompensas, desde competir contra otros perros en divertidos minijuegos a ganar huesos directamente. Otra forma de ganar huesos es ayudar a la gente que hay en los escenarios atendiendo a las peticiones más extrañas e imposibles. El número de huesos acumulado es muy importante, ya que nos permitirá controlar a los canes que tengan una colección más pequeña que la nuestra, hasta 20 razas diferentes en todo el juego y hay que tener en cuenta que otros perros poseen habilidades para hacer cosas que **Jake** no puede. Por tanto, en ***Dog's Life*** tienes una increíble oferta de tareas a realizar antes de encontrar a **Daisy**, sin contar con una galería de detalles que alargan la vida del juego. En resumen, un título que ha entrado de puntillas y que puede convertirse en una gran estrella durante las próximas navidades.



<Paisajes idílicos y aventuras caninas para disfrutar en las tardes de invierno>



Corre contra otros canes comiendo hamburguesas y gana un hueso.

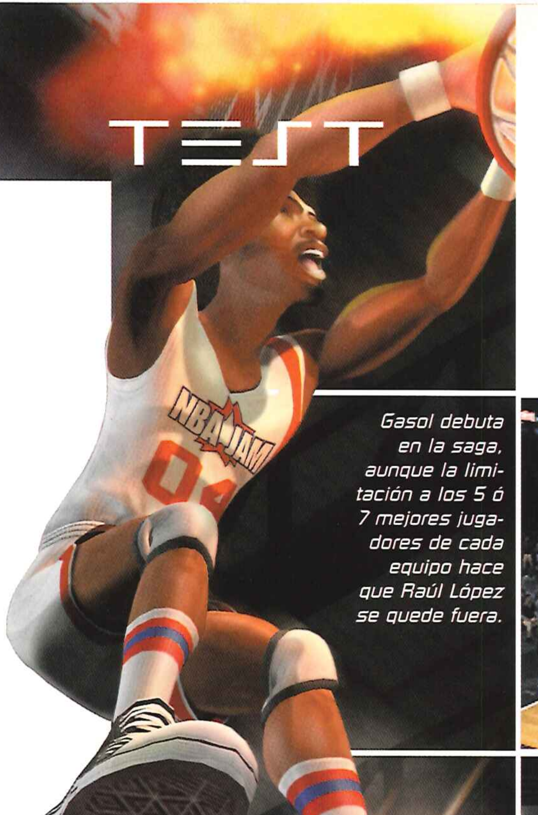
DOG'S LIFE

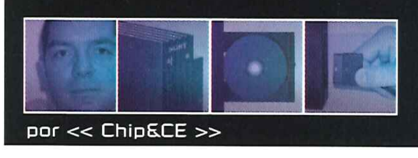
LO MEJOR Y LO PEOR
[+] El original concepto de manejar un perro.
[+] La multitud de posibilidades en cada nivel.
[−] En muy contadas ocasiones el perro se queda atascado en zonas estrechas.

GRÁFICOS: Un espectáculo onírico de paisajes rurales y nevados con unas increíbles animaciones para los diferentes perros.	9.3
AUDIO: Un excelente doblaje al castellano, efectos sonoros adecuados y una banda sonora que tira de repertorio de guitarra.	9.1
JUGABILIDAD: A medio camino entre un Zelda y un simulador de perro, no deja espacio para el aburrimiento ni un segundo.	9.0
DURACIÓN: Jake puede llevar a cabo tantas tareas y minijuegos, que obtener un 100% en el juego va a suponer todo un reto de paciencia.	9.0

CONCLUSIÓN
Dog's Life es un juego maravilloso que además se adapta a la medida tanto a jugadores experimentados como a noveles, además será todo un éxito para los más pequeños de la casa.

PlayStation 2
Revista Oficial - España
9.1
(sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL





<Los 3 jugadores por equipo amplían las posibilidades>

Tan sencillo como pulsar el botón de Triángulo para realizar Alley Hoops.

Gasol debuta en la saga, aunque la limitación a los 5 ó 7 mejores jugadores de cada equipo hace que Raúl López se quede fuera.



MODO LEYENDAS

Inicialmente los protagonistas de *NBA Jam* eran jugadores ficticios. Con las versiones para 16 *bits* llegaron las estrellas de la NBA y ahora aparecen las leyendas en este modo.



NBA JAM

Las leyendas de la NBA por fin llegan a PS2



Ficha técnica

- COMPAÑÍA: ACCLAIM
- DESARROLLADOR: ACCLAIM
- DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-6
- EQUIPOS: NBA + LEYENDAS
- COMPETICIONES: 3
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 86 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 44.95€

Todas las consolas, incluidas las portátiles, han tenido en su catálogo alguna versión de *NBA Jam*. A lo largo de su amplia trayectoria se han ido introduciendo modificaciones, aunque siempre ha mantenido sus señas de identidad; baloncesto espectáculo y ritmo continuo. En esta ocasión, ***NBA Jam*** ofrece como novedad la presencia de jugadores que han hecho historia en la NBA. Para ello se ha habilitado un modo Leyendas en el que nos enfrentamos, de forma cronológica, con estrellas de otras épocas. En el entorno de estos partidos se ha recreado la indumentaria, el tipo de retransmisión televisiva e incluso la música característica de cada momento histórico. Este último elemento ha sido empleado para introducir en el juego una magnífica banda sonora, en la que aparecen reflejadas las canciones representativas de cada época.

Estéticamente se ha aumentado el tamaño de pies y cabeza de los jugadores, en la línea de versiones como *NBA Jam Extreme* (**PSone** y **Saturn**). Las repeticiones muestran toda la espectacularidad del juego, aunque la animación no es todo lo fluida que podría esperarse.

Aunque este ***NBA Jam*** vuelve a los orígenes, esta vez cuenta con la inclusión de tres jugadores por equipo, se ha facilitado la realización de *Alley Hoop* (con solo pulsar el botón de Triángulo se ejecutarán) y se ha añadido un tiro especial denominado *Hot Spot*, al que se accede rellenando un indicador a base de jugadas espectaculares. En definitiva, se trata de una alternativa capaz de competir tanto con *NBA Hoopz* como con las dos versiones de *NBA Street*.

DualShock 2

◯	Tiro	L1	Turbo
▢	Movimiento Esp.	R1	Turbo
✕	Pase	L2	-
△	Alley Hoop	R2	-
Cruceta	Dirección	Select	-
Izq	Dirección	Start	Pausa/Opciones
Der	-	L3	-
		R3	Hot Spot

Detalles

HOT SPOT Y FUEGO

Para acceder al *Hot Spot* hay que rellenar un indicador a base de jugadas espectaculares. Luego, aparece una diana en el suelo que indica el lugar desde el que se ejecuta. También se incluye el clásico *On Fire*.

OPCIONES

La nueva versión aumenta las escasas opciones que suele incluir esta saga. Destacar un Editor bastante completo y la posibilidad de adquirir elementos como vídeos, zapatillas, campos ocultos o turbo ilimitado.





NBA JAM

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El modo Leyendas.
[+] El tercer jugador aumenta las opciones.
[+] Una excelente relación calidad/precio.
[−] El peso de la competencia en su género.

GRÁFICOS: La estética del programa busca exagerar las cabezas y pies de los jugadores. Las animaciones presentan fallos.	8.3
AUDIO: La banda sonora que acompaña al modo Leyendas es una auténtica delicia. Los comentarios tienen un claro sabor americano.	9.2
JUGABILIDAD: La concepción arcade se deja notar en la sencillez en el control. Destacan los Alley Hoop y el Hot Spot.	9.0
DURACIÓN: El programa ofrece más alternativas de las que habitualmente podemos encontrar en los programas de corte arcade.	8.4

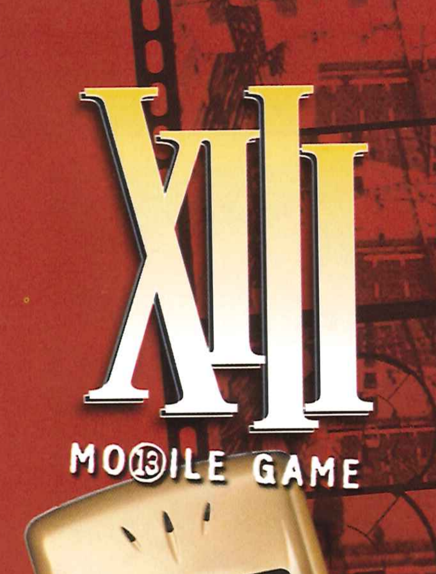
CONCLUSIÓN

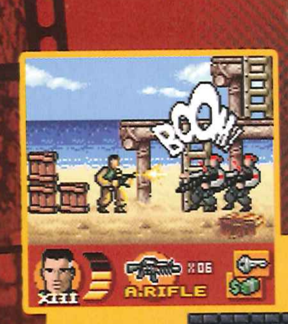
El debut de NBA Jam en PS2 incluye un tercer jugador por equipo, en la línea de los ofrecidos en NBA Hoopz y NBA Street, e incorpora el emocionante modo Leyendas.

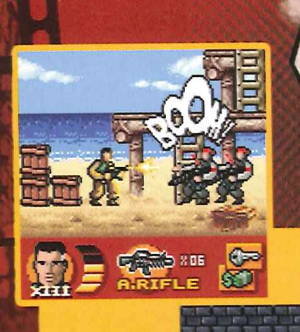
PlayStation 2 Revista Oficial - España

8.8 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL









Acércate a tus amigos y pégate a tus enemigos...

DARGAUD

También disponible en PlayStation®2, Xbox, Nintendo Gamecube y PC CD-ROM, XIII-thegame.com

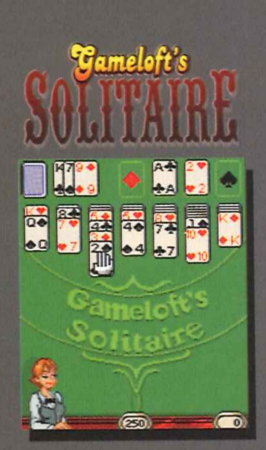


HITS



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL® EXTENDED OPS

El objetivo de tu misión ha sido extendido. Recuerda, la cautela es tu única protección.



SOLITAIRE

Házte con todos los dólares en el modo Las Vegas o juega contra el cronómetro en el modo Estandar.



SPEED DEVILS™

¡Rueda lo más rápido posible en esta endiablada carrera!



RAYMAN®3

¡Introdúcete con tu móvil en el estrafalario universo de Rayman 3!



PLANET ZERO

¡La lucha por la supervivencia ha comenzado!

Pantallas actuales

¡Descárgatelo ahora!

Envía un SMS al 5525**

La palabra JUEGO + MODELO MOVIL. Ej. Si tienes un 7650, envía JUEGO 7650 y sigue las instrucciones

O llama al 806 556 555*

y sigue las instrucciones!

Nokia 3510i, 7210, 7250, 6610, 6100, 5100, 3300, 3100, 6800 : A
Sony Ericsson T610, Motorola T720 : S
Nokia 7650, 3650, N-Gage : B
Siemens C55, M50 : C
Siemens M55, S55 : P
Nokia 3410 : D

	XIII	Splinter Cell Extended Ops	Solitaire	Speed Devils	Rayman 3	Planet Zero
código de móvil	4539 A-B	9548 A	4119 A-B-C-D-S	4214 A-B-C-D	1571 A-B	1589 A-D-P

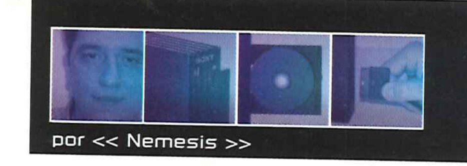
para comparar compatibilidad, comprueba que las letras coinciden con el juego que quieres.

Más juegos y más móviles en www.gameloft.com

gameloft

* Via 806: 1,06 €/min desde una linea fija y 1,40 €/min desde un móvil. IVA incluid

** Via SMS te cargan 1,04€/SMS (4 SMS por descarga de un juego a color y 3 SMS por la descarga de un juego en blanco y negro). Tambien incurrirás en los costes de SMS y WAP que tengas contratados con tu operador. Deberás tener SUFICIENTE crédito para recibir el juego. Nos reservamos el derecho de utilizar los datos enviados para posibles operaciones futuras. Dispones no obstante, de un derecho de acceso, de rectificación y de limitación de datos, ya que somos los únicos destinatarios de los mismos. Para ello puedes dirigirte a www.gameloft.com



por << Nemesis >>



REPETICIONES En ellas es donde se aprecia mejor el enorme detalle con el que han sido reproducidos los jugadores.

PlayStation 2 · MADDEN 2004 · http:// espana.ea.com

MADDEN NFL 2004

El mejor juego de fútbol americano de la historia

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADORA: EA SPORTS
- DISTRIBUIDORA: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- MODOS DE JUEGO: 8
- EQUIPOS: NFL (USA)+NFL (EUROPA)
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 4
- MEMORY CARD: 150 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 63.95€



DualShock 2

○	Girar/Placaje	L1	Esquivar
□	Lanzarse	R1	Esquivar
✕	Sprint/Patear	L2	Brazo Rígido
△	Saltar	R2	Brazo Rígido
✚	Dirección	Select	-
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	-	L3	Animar Público
		R3	-

Los amantes del fútbol americano tienen sobrados motivos para sonreír. Tras el lapsus del año pasado, por fin disfrutarán en **España** de un nuevo *Madden*. No se trata de una mera secuela más, sino del mejor y más completo simulador de este deporte que ha llegado a estas tierras. Siempre habrá mitómanos anclados en el *Madden 92* de **MD** o que prefieran las animaciones del *ESPN NFL* de **Sega** (de momento inédito fuera de **EE.UU.**), pero ninguno de ellos podrá negar las mejoras que ofrece este *Madden* sobre sus antecesores. Y no sólo por su notable acabado gráfico (con más de 800 nuevas animaciones), sino por la sorprendente jugabilidad y facilidad de manejo que **EA Sports** ha incorporado, lo que logra que sea tan accesible para los usuarios más curtidos como para aquellos que jamás se han atrevido con este apasionante deporte. El propio **John Madden** te aconsejará qué jugada adoptar y tú sólo tendrás que preocuparte de llevarla a buen puerto, apoyado en el excelente sistema de control (bautizado como *Playmaker*). Tan adictivo como el primer *Madden* para **MD**, pero mucho más espectacular; ***Madden 2004*** es toda una obra maestra. ▮



MINIJUEGOS Ideales para entrenarse y echar unas risas con los amigos.



La opción Ask Madden te recomendará la táctica más adecuada para cada ocasión.

MADDEN NFL 2004

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Su jugabilidad. Los minijuegos.
[+] La calidad gráfica. La opción Ask Madden.
[−] No ofrece juego On-line (incluido en EE.UU.).
[−] El modo panorámico no está optimizado para 16:9

GRÁFICOS: el salto visual desde la última entrega distribuida en España (Madden 2002) es sencillamente brutal.	9.4
AUDIO: Comentarios en inglés de John Madden. Buenos efectos de sonido. Música de Blink-182, Alien Ant Farm, OutKast y otros.	8.5
JUGABILIDAD: La opción Ask Madden y la facilidad de manejo hacen de esta versión la más accesible de toda la saga Madden.	9.5
DURACIÓN: Para cuando te canses de jugar con amigos o disputar torneos, podrás crear tu propia franquicia y construir un estadio.	9.4

CONCLUSIÓN

Difícil ver en las tiendas españolas un juego de fútbol americano y menos aún uno con la calidad de este Madden 2004. Si eres un fan de este deporte, no lo dudes, será la compra del año.

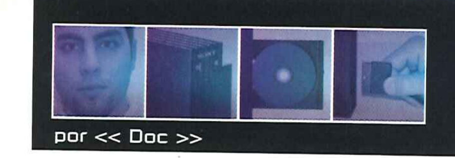
PlayStation 2 Revista Oficial - España

9.4 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

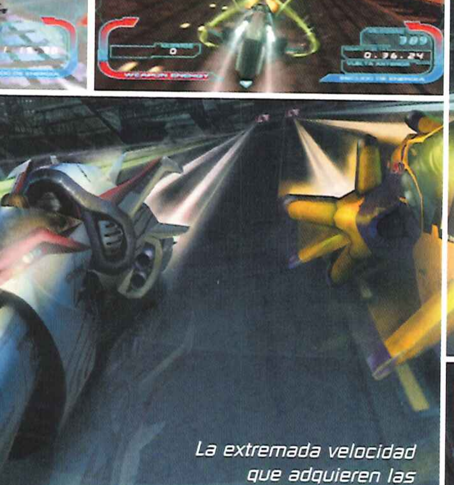


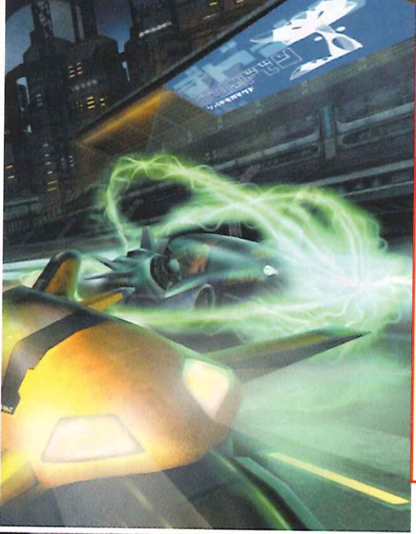
Piensa como un perro.
Porque aunque no llevarás correa, tú serás Jake, un perro. Y si quieres evitar ser secuestrado, no te quedará más remedio que ladrar al cartero, saltar encima de las flores, correr detrás del gato y morder al niño del vecino. Incluso podrás usar la "visión de perro" para ver el mundo en olores. Eso sí, no tendrás siete vidas para conseguirlo. Estás avisado.
PlayStation 2
DOG'S LIFE
UNA AVENTURA PERRUNA
Me parece que he visto un lindo gatito.
¿Pero dónde estará ese gato?
Ya está el musculitos molestando a mis chicas.
Mmmm... ¿vainilla o chocolate?
Uy, uy, uy... que no me vea.
DOG POUND
Menudo castañazo.
¿Por qué no te vas a trabajar un rato, guapo?
¡A por él!
Mmmm... comida.
¿Estudias o trabajas?
Morder. Morder. Morder.
¿Dónde estará ese gatito?
¿Jugamos?.
¡Menudo banquete!
El escondite perfecto.
Me parece que alguien necesita una buena dieta.
Por aquí hay un olor sospechoso.
¿Me das comida?
¡Menudo postre!
Cuidadito conmigo ¿eh?
¿Estará eso fresco?
Mmmm... más comida.
Buen sitio para marcar territorio.
Mmmm... comida.
¡Cuidado que os mojo!
¡Al agua perros!
WWW.UNAAVENTURAPERRUNA.COM
WWW.DOGSLIFEPS2.COM
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. DOG'S LIFE™ © 2003 Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Frontier Developments Limited. Published by Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.
PlayStation 2
http//: es.playstation.com







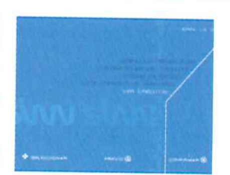

La extremada velocidad que adquieren las motos (600 Km/h) requiere una gran precisión con el stick.



Detalles



MEJORAS
Sin gasto adicional alguno y, dependiendo de las condiciones del circuito, podremos modificar diferentes aspectos de nuestro vehículo para acomodarlo al terreno, el clima o los rivales.



EXTRAS
Además de la posibilidad de activar trucos a través de códigos, ***XGRA*** ofrece la opción de conseguir extras; como las imágenes de los diseños de los circuitos y de las motos.



FICHA TÉCNICA

- **COMPAÑÍA:** ACCLAIM
- **DESARROLLADOR:** STUDIOS CHELTENHAM
- **DISTRIBUIDOR:** ACCLAIM
- **PAÍS DE ORIGEN:** REINO UNIDO
- **GÉNERO:** CONDUCCIÓN
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **JUGADORES:** 1-2
- **CIRCUITOS:** 21
- **VIDAS:** 1
- **TEXTO-DOBLAJE:** CASTELLANO-INGLÉS
- **NIVELES DIFICULTAD:** 3 CLASES
- **MEMORY CARD:** 193 KB
- **OPCIÓN 50/60 HZ:** NO
- **PVP RECOMENDADO:** 44.95€



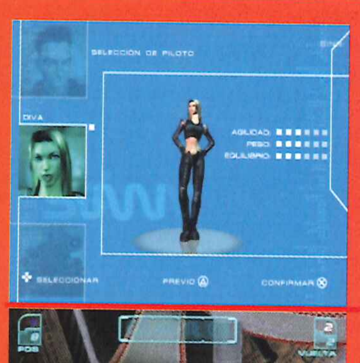
XGRA
Las carreras más vertiginosas

DualShock 2

○	Arma Especial	L1	Aerofrenos
□	Volcar	R1	Acelerador
⊗	Arma Principal	L2	-
△	-	R2	-
✥	-	Select	-
		Start	Pausa/Comenzar
Izq	Dirección	L3	-
Der	-	R3	-

La cuarta entrega del vertiginoso simulador de conducción de **Acclaim** llega a **PS2** mejorando la mayoría de los errores cometidos en anteriores *Extreme G*. La evolución lógica de la saga convierte a ***XGRA*** en la entrega más trabajada, tanto a nivel técnico como en su jugabilidad. La velocidad de los vehículos ha sido ligeramente reducida y, aunque para superar algunos circuitos sigue siendo indispensable jugarlos un par de veces con el fin de aprenderlos, ***XGRA*** no es tan difícil como las primeras entregas del título.

Así como en *XGIII* los aerofrenos laterales resultaban determinantes para la victoria, en ***XGRA*** será la sensibilidad con la que manejemos el *stick* analógico lo que nos llevará a las mejores posiciones. Los 21 diferentes circuitos poseen una arquitectura que parece copiada de las montañas rusas, con increíbles bajadas de inclinación total, *loops* de todo tipo y tramos invertidos. Pero, sin duda, lo mejor de su jugabilidad es el modo Historia, en el que tendremos que cumplir las diferentes cláusulas de nuestro contrato, superando un determinado récord, eliminando a un personaje específico y hasta destruyendo carteles publicitarios repartidos por todo el circuito. ■





Demuestra lo que vales

Ficha por una «escudería»
Tras la primera ronda, compuesta por tres circuitos, seremos «reclutados» por una de las escuderías del juego. Ésta nos exigirá diferentes requisitos en cada una de las carreras.







XGRA

LO MEJOR Y LO PEOR
[+] No existe un título de conducción más rápido.
[+] Las cláusulas del contrato del modo Historia.
[-] Los vehículos son muy limitados.
[-] Su sensible control puede resultar desesperante.

GRÁFICOS: Su motor gráfico supera al de la anterior entrega con muchos más detalles y unos escenarios más extensos.	9.0
AUDIO: Banda sonora muy buena. Puede ser elegida por el jugador entre música techno, rock o una mezcla de ambos estilos.	9.2
JUGABILIDAD: XGRA requiere mucha paciencia y perseverancia. Su control es muy sensible, preciso y, a veces, desesperante.	8.6
DURACIÓN: El modo Historia y la posibilidad de conseguir extras como ilustraciones y bocetos son sus principales bazas.	8.5

CONCLUSIÓN
XGRA está dirigido a un público muy específico, al que busca la máxima velocidad. Existen muchos otros títulos de conducción en el mercado y mejores que XGRA, pero no más rápidos.



8.7
(sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL

por << Doc >>

VEHÍCULOS
Podrás elegir desde un ligero *buggy* hasta un gigantesco tanque.

Los tanques son lentos, pero sus proyectiles son mortales.

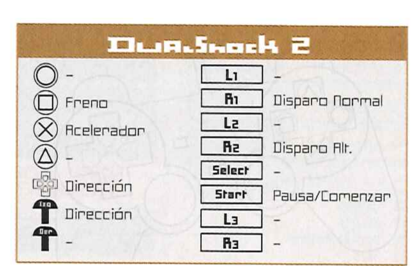
HARDWARE ONLINE ARENA

La réplica de London Studios a Twisted Metal Black On-line



FICHA TÉCNICA

- **COMPAÑÍA:** SONY C.E.
- **DESARROLLADOR:** LONDON STUDIOS
- **DISTRIBUIDOR:** SONY C.E.
- **PAÍS DE ORIGEN:** REINO UNIDO
- **GÉNERO:** SHOOT'EM-UP
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **JUGADORES:** 1-16
- **CIRCUITOS:** 5
- **VEHÍCULOS:** 8
- **TEXTO-DOBLAJE:** CASTELLANO-INGLÉS
- **JUEGO ON-LINE:** 16 JUGADORES
- **MEMORY CARD:** 77 KB
- **OPCIÓN 50/60 HZ:** NO
- **PVP RECOMENDADO:** 39,99€



Después de la ingrata sorpresa que **Incog Inc.** nos dio con la versión *On-line* de *Twisted Metal*, poco podíamos esperar de un juego como ***Hardware***, exclusivo para uso a través de **Internet** (aunque con opciones de entrenamiento *Off-line*) que mezcla *shoot'em-up* y conducción. Sorprendentemente, el título de **Sony** resulta divertido, extremadamente adictivo y técnicamente impecable.

Hardware basa su jugabilidad en vehículos bélicos de todo tipo, desde un *buggy* armado con una especie de M-60 hasta un gigantesco tanque denominado *Hooligan*. Dependiendo del vehículo seleccionado, variará nuestra velocidad, resistencia y poder de disparo. Así, para vencer a un tanque con el *buggy* o con otro tipo de vehículo ligero, será indispensable recoger una de las armas secundarias, más potentes que el plomo de las ametralladoras. Entre dichas armas encontraremos un E.M.P (*Electromagnetic Pulse*) capaz de frenar los movimientos de cualquier vehículo, misiles de dos tipos diferentes, una ráfaga de plasma, granadas y hasta un *Rail Gun* que eliminará a la mayoría de contrincantes de un solo disparo. Junto a la posibilidad de competir contra 15 contrincantes *On-line*, hallarás la posibilidad de entrenar contra *bots* en cinco diferentes mapas e incluso de descargar en un futuro nuevos mapas, nuevas modalidades de juego (*Team Deathmatch* y *Capture The Flag*) y nuevos vehículos (al principio son ocho). ***Hardware***, sin duda, presenta un desarrollo simple pero muy divertido, mucho más si le añadimos las posibilidades *On-line*.



Podrás jugar contra 15 contrincantes On-line.



HARDWARE: O.L. ARENA

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Su jugabilidad te mantendrá pegado al mando.
[+] El comportamiento de los diferentes vehículos.
[-] Sólo se puede disfrutar plenamente On-line.
[-] Quizá le falta algún que otro vehículo y escenario.

GRÁFICOS: Aunque no es muy variado visualmente, Hardware se mueve muy suave e incluso conectado a Internet.	8.8
AUDIO: Este es, sin duda, el apartado más «flojo» del título de London Studios. Sólo escucharemos los motores y las explosiones.	8.2
JUGABILIDAD: Hardware une un control muy simple con una jugabilidad adictiva. El juego On-line es suave y rápido.	9.2
DURACIÓN: Junto a las infinitas posibilidades del juego On-line encontraremos, en un futuro, contenidos descargables de Internet.	8.6

CONCLUSIÓN ON-LINE

London Studios se ha inspirado en el concepto de Twisted Metal para ofrecer a los aficionados al juego On-line un título intuitivo y simple aunque extremadamente divertido y adictivo.

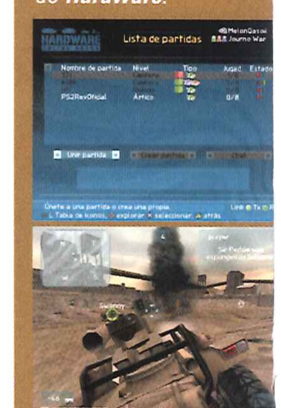
PlayStation 2 Revista Oficial - España

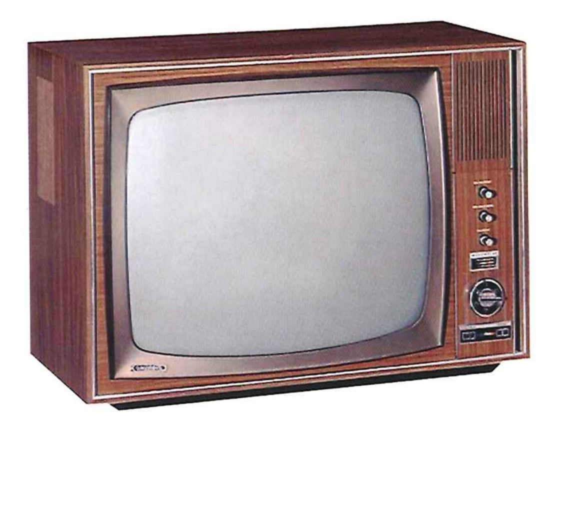
8.8 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

On-line
Sólo en Internet

Aunque podemos entrenar contra *bots*, el modo principal de juego implica la conexión a **Internet** de ***Hardware***.





EL SONIDO DE ANTES



EL SONIDO DE AHORA

¿Buscas el accesorio más avanzado para tu videoconsola? ¿Estás harto de soportar el sonido anticuado de tu televisor? ¡Prepárate para entrar en una nueva dimensión del sonido! Con los nuevos altavoces Inspire GD580 de Creative experimentarás un genuino sonido envolvente, con unos graves potentes para tus juegos y películas en DVD. Este sistema de altavoces de 6 canales incluye decodificador Dolby Digital, DTS y ProLogic II, además de un completo mando a distancia. Olvídate de los viejos altavoces de tu TV y ¡vive el sonido real! Para más información visitanos en: **www.europe.creative.com**



CREATIVE

por << Dani3po >>

SNOW
A lo largo del juego aparecerán minijuegos para dar mayor variedad.

BIONICLE

Los juguetes cobran vida



Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: EA GAMES
- DESARROLLADOR: ARGONAUT
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- VIDAS ENERGÍA
- PERSONAJES: 6
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO/CAST.
- N. DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 211 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 63.95€



DualShock 2

○	Disparo	L1	-
□	Escudo	R1	-
✕	Salto	L2	-
△	-	R2	-
Cruceta	Dirección	Select	-
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	Cámara	L3	-
		R3	-

Parece que el acuerdo entre **Electronic Arts** y la juguetera danesa **Lego** está resultando más fructífero de lo que se podía pensar en un principio. Ahora, una de las franquicias de mayor éxito de los últimos años, *Bionicle*, cuenta con su propio juego para **PlayStation 2**. Afortunadamente, los responsables de **EA** han aprendido de sus errores pasados y le han encomendado el desarrollo del juego a unos desarrolladores competentes como son los de **Argonaut**, creadores del legendario *Starfox*. Ellos han creado una aventura de acción y plataformas en tercera persona que ostenta la variedad de situaciones y el carisma de sus curiosos personajes como sus mayores bazas. Seguro que los *fans* de este universo a medio camino entre las leyendas del Pacífico y la tecnología futura disfrutarán bastante. Además, teniendo en cuenta que el público al que va dedicado este juego (***Bionicle***) es joven, no se le puede pedir mayor complicación. ∎

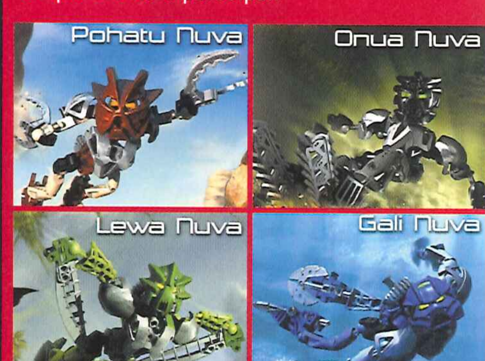
ENEMIGOS
La particular fauna de la isla *Matu Nui* nos pondrá las cosas complicadas.



Los protagonistas

Seis héroes muy particulares

Los juguetes de la serie *Bionicle* de **Lego** son los protagonistas absolutos de este título. Cada uno de ellos está relacionado con un poder de la naturaleza (aire, agua, fuego, etc.). Al comienzo podremos elegir en qué aventura participar.



BIONICLE

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Permite jugar con seis personajes diferentes.
- [+] Presenta una gran variedad de situaciones.
- [−] Mayores de trece años abstenerse.
- [−] Podía haberse explotado más la licencia.

GRÁFICOS: El motor utilizado por Argonaut no está entre los mejores que hemos visto, pero mueve los escenarios con fluidez.	8.1
AUDIO: Lo más destacable de este apartado son las voces en perfecto castellano, dobladas con bastante calidad.	8.3
JUGABILIDAD: El control está pensado para que cualquiera pueda hacerse con él a los cinco minutos de juego.	8.5
DURACIÓN: Las seis aventuras de los protagonistas dan bastante de sí, aunque no es comparable a títulos como Jak II.	8.4

CONCLUSIÓN

Aunque no pasará a la historia de los juegos de su género, al menos la nueva aventura de Lego ofrece una experiencia bastante digna. Recomendado para los fans de los juguetes.



8.3 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL

CONCURSO FIFA FOOTBALL 2004



Electronic Arts, **MoviStar** y **PlayStation 2 Revista Oficial** te ofrecen la oportunidad única de participar en este concurso para optar a uno de estos premios: un móvil Siemens M55 con el juego FIFA 2004 + un FIFA Football 2004 para PlayStation 2 o 1 FIFA 2004 para PlayStation 2. Envía un mensaje con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 18 de noviembre y podrás ser uno de los afortunados ganadores.

¿Cuál de los tres fue elegido mejor jugador de la Premier League?

A) Ronaldinho **B**) Del Piero **C**) Thierry Henry

CONCURSO «FIFA FOOTBALL 2004»

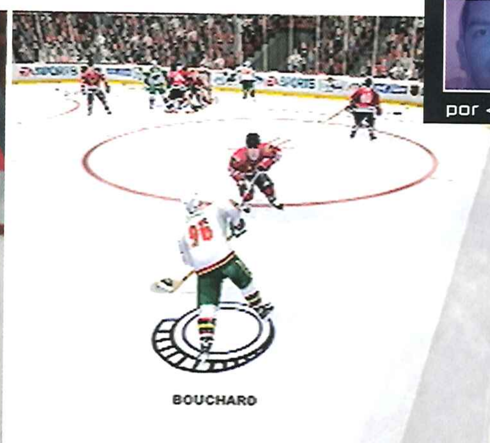
La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5354 poniendo la palabra **fifa, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5354 el siguiente mensaje: **fifa A.**

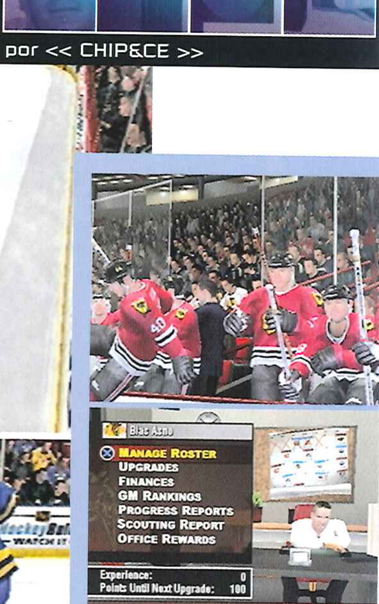
Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 18 de noviembre.

por << CHIP&CE >>



La posibilidad de jugar On-line sólo se ofrece en el mercado de EE.UU.





Manager General

Entre las novedades destaca la figura del Manager General. Desde su oficina se controlan los traspasos, las finanzas y el cuerpo técnico de la franquicia elegida. Para mejorar el rendimiento del equipo es fundamental ganar partidos y con ello obtener puntos canjeables por diferentes mejoras.



NHL 2004

La saga de EA vuelve a la simulación

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: EA SPORTS
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-5
- EQUIPOS: NHL SELEC.-CLUBES EUROP.
- COMPETICIONES: 4
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS/INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 4
- MEMORY CARD: 1.225 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 63.95€

Cuando apareció hace más de diez años la primera versión de esta saga, los protagonistas de la entrega eran los equipos de NHL. Posteriormente se añadieron selecciones nacionales y ahora se incluyen los clubes de tres de las ligas ajenas a la competición americana. Concretamente se han recogido los equipos que participan en los torneos alemán, sueco y finlandés. Con ello **Electronic Arts** busca incrementar sus ventas en unos mercados en los que el *hockey* sobre hielo cuenta con una considerable afición. Por otra parte, sorprende el cambio que se produce en la concepción del juego con respecto a la anterior versión. Así, *NHL 2003* se caracterizó por la inclusión de elementos *arcade*, entre los que destacaba la posibilidad de paralizar a los rivales previo llenado de una barra de energía. La nueva edición elimina estos elementos puramente *arcade* y se centra en la más pura y dura simulación. Esta circunstancia supone la modificación de la configuración del mando, cambiando el turbo al botón L1 y añadiendo un nuevo pase en el que se determina la potencia en función del tiempo de pulsación. La estrategia puede modificarse en cualquier momento, mediante el *pad* digital, pasando a tener un papel más activo. Lo que sí se conserva es el control de fintas manuales mediante el *pad* analógico derecho, uno de los aspectos introducidos en la anterior versión. El giro a la simulación también queda patente con el nuevo Manager General. En este modo se deben tomar decisiones financieras, técnicas e incluso relacionadas con la decoración de la sede del equipo.

DualShock 2

○	Tiro/Empujón	L1	Bloquear
□	Pase Manual	R1	Turbo
✕	Pase Automático	L2	Puñetazo
△	Finta Automática	R2	Línea de Cambio
Pad	-	Select	Pelea
Izq.	Dirección	Start	Pausa/Opciones
Der.	Finta Manual	L3	-
		R3	Cambio Música

<Se incluyen los equipos de tres ligas europeas>

NHL 2004

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Las nuevas funciones de Manager General.
- [+] Las secuencias son muy espectaculares.
- [-] Las ligas europeas tienen poco interés en España.
- [-] Al eliminar opciones arcade se reduce la jugabilidad.

GRÁFICOS: Mantiene la calidad de su antecesor. Destacar las impresionantes secuencias y el cambio en la cámara por defecto.	9.0
AUDIO: De nuevo Electronic Arts vuelve a incluir grupos de primera fila (como Adema o Cinder) en la banda sonora.	9.2
JUGABILIDAD: Se produce un cambio radical en el control eliminando los elementos arcade incluidos en la anterior versión.	8.4
DURACIÓN: Se potencia el Manager con nuevas decisiones. Las ligas europeas no tienen demasiado interés en nuestro mercado.	8.9

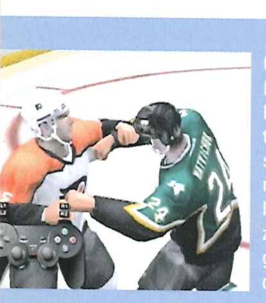
CONCLUSIÓN

La nueva versión de la saga NHL se caracteriza por volver a la más pura y dura simulación y por hacer un guiño al mercado europeo. La pena es que no se haga en otros deportes como el baloncesto.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

8.8 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



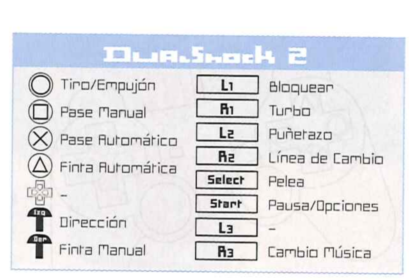
CUERPO A CUERPO

Los programadores han buscado aumentar el contacto físico sobre la pista. Además de las habituales peleas a puñetazo limpio, es posible golpear a los rivales durante el juego.



NUEVOS PROTAGONISTAS

Los equipos de las ligas sueca (Elisterien), finlandesa (SM-Liga) y alemana (DEL) se suman a los habituales clubes de la NHL y a las selecciones nacionales.





29,95 €
MORTAL KOMBAT
DEADLY ALLIANCE™
CORRE POR TUS VENAS
AHORA POR 29,95 €
PlayStation®2
XBOX
MIDWAY
Virgin PLAY
WWW.VIRGINPLAY.ES
"Mortal Kombat TM Deadly Alliance TM © 2002 Midway Amusement Games, LLC. Todos los derechos reservados. MORTAL KOMBAT, DEADLY ALLIANCE, el logo del dragón, MIDWAY, los logos de Midway y todos los nombres de los personajes son marcas comerciales de Midway Amusement Games, LLC. Utilizado con permiso. Todas las partes de este software son Copyright 1998-2001 Criterion Software Ltd. y autorizados. Distribuido bajo licencia por Midway Games Ltd. El resto de logos y marcas comerciales son marcas comerciales registradas por sus respectivos dueños. Todos los derechos reservados.





El arma que portamos en todo momento tiene varias municiones.





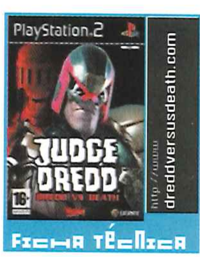


IMPÓN TU LEY
Tras pasar tantos años en la universidad futurista de jueces, **Dredd** sale preparado para encarcelar a manifestantes, comunistas, demócratas y todo tipo de «escoria» similar.



JUDGE DREDD: DREDD VS. DEATH

Tú eres la ley en el nuevo juego de Vivendi



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: SIERRA
- DESARROLLADOR: REBELLION
- DISTRIBUIDOR: VIVENDI UNIVERSAL
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: SHOOTER 3D
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- FASES: 14
- VIDAS: ESCUDO
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 124 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
- PVP RECOMENDADO: 59.95€

DualShock 2

○	Acción	L1	Objetivo
□	Combate	R1	Arma Principal
×	Saltar	L2	Granada
△	Recargar	R2	Desafío
Cruceta	Cambiar Arma	Select	-
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	Dirección	L3	Agacharse
		R3	Dejar Caer

Parece que en el futuro las quejas que se vierten hoy en día sobre la lentitud del sistema judicial han sido escuchadas, porque el nuevo tipo de jueces que presenta el cómic original (panfleto «fascistoide» donde los haya) y por extensión, el juego, son el paradigma de la rapidez. Persiguen al criminal, lo juzgan y ejecutan la sentencia en unos pocos minutos. **Vivendi** se ha hecho con la licencia una vez más (que la mayoría de vosotros conoceréis por la infumable película de **Stallone**) y eligió a los programadores de **Rebellion** para crear un juego a la medida de tan democrático héroe. Como no podía ser de otra manera, teniendo en cuenta la carga de acción del cómic original y la experiencia de los desarroolladores en este tipo de títulos, el género elegido ha sido un *shooter* en primera persona; uno de tantos que pueblan últimamente el catálogo de **PlayStation 2**. Como ya he dicho, te pondrás en la piel de **Dredd**, un juez de la ciudad más grande del planeta, con todos los peligros que ello conlleva. A través de diferentes misiones tendrás que recorrer futuristas escenarios de esta megalópolis hasta llegar al enfrentamiento final con **Death**, un juez que se ha alejado del buen camino. Desde luego, el nuevo lanzamiento de **Vivendi** no pasará a la historia por su desarrollo (repetitivo y bastante confuso) ni por su apartado técnico que no presenta detalles antes nunca vistos. Lo único original es la posibilidad de «arrestar» a los criminales en vez de acabar con ellos. Más le valdría a **Dredd** haberse metido a juez de paz.

<El desarrollo de Judge Dredd es repetitivo y confuso>

JUDGE DREDD: D. VS. D.

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Gustará a los fans del cómic.
[−] No aporta nada a un género tan explotado.
[−] Gráficamente es mediocre.
[−] Con una opción On-line habría mejorado mucho.

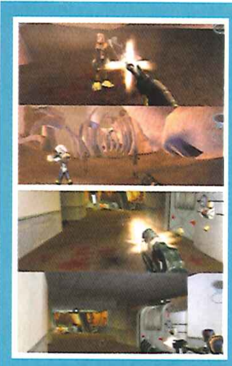
GRÁFICOS: El motor utilizado por Rebellion crea escenarios bastante amplios, pero los enemigos parecen muñecos de trapo.	7.1
AUDIO: Aparte de las expresiones del protagonista, que suenan a lata, los efectos de sonido no pasan de normalitos.	7.3
JUGABILIDAD: El control es bastante más confuso que en otros títulos, así como la idea de los varios tipos de munición.	7.4
DURACIÓN: Unas ocho o diez horas de juego te esperan si eres capaz de aguantar todas las repetitivas misiones.	7.2

CONCLUSIÓN

Precisamente ahora, con decenas de títulos similares [pero mucho mejores en todos los aspectos], es cuando un título como éste pasa completamente desapercibido. Sólo para muy fans.

PlayStation 2 Revista Oficial - España
7.2 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL





Jurado

IMPARTE JUSTICIA ACOMPAÑADO
Si siempre quisiste formar parte de un jurado popular y nunca te dieron la oportunidad, gracias al juego de **Vivendi** podrás cooperar con un amigo a través del modo Historia. Así, siempre podrás pedir su opinión cuando tengas dudas en el caso.



Si quieres entrar a formar parte de la armada española en la NBA, **Electronic Arts** y **PlayStation 2 Revista Oficial** te dan la oportunidad de ganar el juego **NBA Live 2004** y una camiseta firmada por **Raúl López.** Si quieres participar en este concurso tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta, antes del día 18 de noviembre. De esta forma podrás ser uno de los cinco afortunados ganadores de un lote compuesto por un **NBA Live 2004** más la camiseta firmada o uno de los quince ganadores del segundo premio compuesto por un juego **NBA Live 2004**.

¿En qué equipo de la NBA juega Raúl López?

A) Utah Jazz **B)** Los Angeles Lakers **C)** Boston Celtics

CONCURSO «NBA LIVE 2004»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5354 poniendo la palabra **live, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5354 el siguiente mensaje: **live A.**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 18 de noviembre.



<Ahora calcular nuestro disparo es más difícil>



Hay gusanos para todos los gustos... Hasta Elvis.









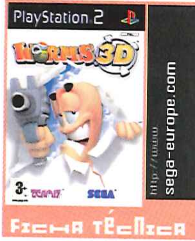
WORMS 3D

Los gusanos entran en guerra con otra dimensión

Armas

El arsenal más sorprendente

El armamento es uno de los platos fuertes del juego. Desde la clásica granada hasta el ataque aéreo, pasando por una divertidísima vieja «refunfuñona» o una oveja de lo más destructiva. Lo mejor es que practiquéis todo lo posible, porque es bastante complicado calcular bien las distancias y la influencia del viento. A lo largo de la partida, podréis ampliar vuestro arsenal con los *items* que irán cayendo del cielo.



Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: SEGA
- DESARROLLADOR: TEAM 17
- DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: ACCIÓN-ESTRATEGIA
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- MODOS: 3
- VIDAS: 4 GUSANO VIDAS
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 186 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 49.95€



DualShock 2

○	Cambiar Arma	L1	Apuntar
□	Cambiar Arma	R1	Vista Lejana
✕	Disparo	L2	Retroceder
△	Salto	R2	Avanzar
✥	Dirección	Select	-
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	-	L3	-
		R3	Dejar Caer



Hay que aplaudir cualquier intento por rescatar y actualizar un clásico con tanto prestigio. **Worms 3D** es una de las apuestas de renovación más ambiciosas que hemos visto en los últimos tiempos, aunque también es la más arriesgada. Algunas de las claves del éxito de sus antecesores eran su tremenda jugabilidad, su sencillez en el manejo y el atractivo que tenía el arte de saber calcular correctamente la fuerza de los lanzamientos. Eso se ha perdido, en parte, en **Worms 3D**. Lo que antes era un reto apasionante, tanto en uno como en varios jugadores, se ha convertido en algo menos gratificante e instantáneo. Es más complicado calcular los ataques, las distancias y claro, sobre todo al principio, puede llegar a desesperar. Cuando desaparece la sencillez en el manejo, la consecuencia es que baja mucho la jugabilidad y poco importa que el nuevo *look* sea mucho más atractivo. Es espectacular, sí, pero de poco vale si no somos ni capaces de encontrar ni de asustar a nuestros rivales. Menos mal que después de unas horas de práctica todo mejora. Aún así, creemos que no llega a alcanzar la endiablada jugabilidad de los *Worms* en 2D de toda la vida.

ESCENARIOS MÁS VARIADOS

Los nuevos escenarios son alucinantes y con unas dimensiones considerables. Están llenos de trampas (ojo con el agua) y se puede destrozar todo a base de tiros.



WORMS 3D

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Conserva el espíritu del clásico en 2 dimensiones.
- [+] Es mucho más espectacular y atractivo.
- [–] Más difícil ajustar los disparos y las distancias.
- [–] Puede desesperar durante las primeras partidas.

GRÁFICOS: Conserva la simpatía de siempre pero el salto a las 3D nos permite disfrutar de un mayor grado de espectacularidad.	9.2
AUDIO: Las vocecillas de siempre con algunas frases nuevas. Habían hablado de voces en castellano, pero aquí no aparecen.	8.6
JUGABILIDAD: El paso a las 3D supone una pérdida de sencillez y es más difícil calcular y localizar a los rivales. Lleva tiempo adaptarse.	8.5
DURACIÓN: Su vida en las anteriores ediciones era eterna y más en varios jugadores. Con la práctica, éste también puede serlo.	8.5

CONCLUSIÓN

Aunque es mucho más espectacular y atractivo, el salto a las 3D nos ha dejado un tanto sorprendidos por la pérdida de jugabilidad que ha supuesto. Le han quitado algo de alegría y sencillez.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

8.6 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

www.movilmundo.com

todo un mundo de soluciones para tu móvil >>

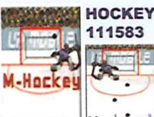
logos, tonos, melodías polifónicas, fotos, animaciones...

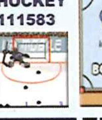
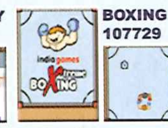
videojuegos

son los mejores juegos para moviles.......... o llama al 806 52 62 89










B-MAN	107159
M-FUT	111582
BETRIS	111561
TAXI	110219
HOCKEY	111583
BOXING	107729
GR. PRIX	111573
E. SPEED	110206
TANK W.	107152
JAM	107687
MOBIBALL	111584

ENVÍA **PJ8** **7494**

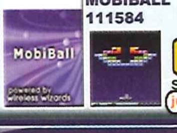
Si dudas estamos en juegosjava@hotmail.com

megajuegos

o llama al 806 41 69 96







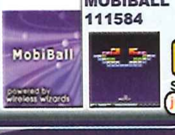

XMEN2	cod XMEN
ITALIANJOB	cod JOB
MOBILERC	cod RC
MCQUAID	cod MC
MOBOWLING	cod BOWLING
TOPGUN	cod TOP
SNOPRO	cod SNO
WILD8BALL	cod WILD
ELDER SCROLLS	cod ELDER

envía **PJ49** un espacio y el código del juego al **7494**

juegosjava

o llama al 806 41 69 96














CARRERA DIABLO	1014
PLANET 0	1021
RAYMAN GOLF	1010
PRINCE OF PERSIA	1005
GULO'S TALE	1017
RAYMAN BOWLING	1009
SIBERIAN STRIKE	1011
DESAILLY PRO SOCCER	1018
RAYMAN 3	1018

Si dudas estamos en juegosjava@hotmail.com

envía **JUEGOS21** SEGUIDO DE UN ESPACIO Y EL CÓDIGO DE TU JUEGO JAVA AL **7494**

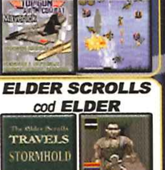
fondos

en color para tu móvil

envía **WAP67** + un espacio y el codigo de tu fotofondo al **7494**

O LLAMA AL 806 41 69 90




























35516 35449 35497 35433 35482

35440 35937 35484 35427 36264 35546 35489 35542 35028 36304 35498

35438 35485 35501 35453 35492 35252 35499 35446 36213 36283 35426

35479 35494 35518 35994 36155 36036 35955 35503 35460 36281 35477

35541 35520 35502 35476 35487 35425 35980 35429 35945 36009 36010

logos tonos

ENVIA **LT57** + UN ESPACIO Y EL CÓDIGO DEL LOGO O TONO + UN ESPACIO Y LA MARCA DE TU MÓVIL AL **>7494**

O PÍDELOS LLAMANDO AL 806 41 69 89 EJ: LT57 50412 MOTOROLA

si no esta el tono que estas buscando envía LT57 seguido de un espacio y una palabra que la identifique al 7494







21083 09121 21012 16222 09013 09016 06351 21019 09012

50111 30061 30002 27026 30062 03004 29087 02279

30023 03383 06047 03084 27000 18026 03520 20138 03091

TOP TONOS

54353 Papi Chulo El chombo
55058 Cara al sol Himno
62096 Las tapitas Anuncio Once
55011 Himno de Espana Himno
54210 Fiesta pagana Mago de oz
62073 Shin Chan Tv
54368 Bye bye David Civera
54391 Son de amores Andy y Lucas
62023 Simpsons tv
68014 Hala Madrid himno
55024 Himno de la Legion Himno
59608 8 mile Eminem
54387 Loca Malena Gracia
54394 No es lo mismo Alejandro Sanz
62027 Fraggle rock tv
60570 Bring to life Evanescence
68002 Cant del Barca himno

54388 La madre de Jose El canto del loco
54276 Ni mas ni menos Los Chichos
51027 Mission impossible cine
68030 Centenario Real Madrid Himno
68004 Athletic de Bilbao himno
62094 Mas que nada Tanga girls
59168 No woman no cry Bob marley
62039 Rasca y pica tv
51005 El Exorcista cine
57005 Tarzan Grito
59709 Crazy in love Beyonce feat. Jay Z
62098 La cremita Anuncio Once
51021 La Pantera rosa cine
55022 Els segadors Himno
55059 Asturias Patria querida Himno
60238 Nothing Else Matters Metallica
68015 Real Sociedad himno

65021 Paquito chocolatero yeye
72107 Braveheart DJ Sakin
53240 Lethal industry DJ Tiesto
51003 El bueno el feo y el malo cine
59045 Tubular bells Mike oldfield
62007 El equipo A tv
54275 Me muero por conocerte Alex Ubago

NOVEDADES

60615 Frantic Metallica
64104 Superstar Jamelia
60614 Numb Linking park
53373 Maria I like it loud Scooter
64103 Me and Mrs Jones Billy Paul
64102 Señorita Justin Timberlake
64101 Wheres the hood at? DMX
64100 Pimp 50 Cent
54396 20 de Enero La oreja de Van Gogh
54395 Los Serrano Fran Perea

polifonicos

o llama al 806 52 62 90

envía **TONOS44** un espacio y el código de tu tono al **7494**

si no esta el tono que estas buscando envía TONOS44 seguido de un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, el título...) al 7494

83599	PAPI CHULO	EL CHOMBO
83604	LOCA	MALENA GRACIA
82652	FIESTA PAGANA	MAGO DE OZ
81690	BYE BYE	DAVID CIVERA
83584	BRING ME TO LIFE	EVANESCENCE
83796	LA MADRE DE JOSE	EL CANTO DEL LOCO
80025	THE SIMPSONS	THEME
80726	NO WOMAN NO CRY	BOB MARLEY
80277	NOTHING ELSE MATTERS	METALLICA
83188	REAL MADRID	HIMNO OFICIAL
80017	MISSION IMPOSSIBLE	FILM
80056	INSOMNIA	FAITHLESS
80002	LOSE YOURSELF	EMINEM
80269	FREESTYLER	BOMFUNK MCS
81684	MUNDIAN TO BACH KE	PANJABI MC
80043	THE TERMINATOR	FILM
80001	IN DA CLUB	50 CENT
83609	VEN VEN VEN	SEX BOMB
82172	BARCELONA	HIMNO OFICIAL
80093	EQUADOR	SASH
83228	SAMBA ADAGIO	SAFRI DUO
80096	PULP FICTION	FILM
82004	A DIOS LE PIDO	JUANES
80293	ITS MY LIFE	BON JOVI
82835	MIÉNTEME	D. BISBAL Y E. GADEL
83658	STAR WARS	JOHN WILLIAMS
83662	CRAZY IN LOVE	BEYONCE & JAY Z
80298	MASTER OF PUPPETS	METALLICA
83655	THUNDERS TRUCK	ACDC
83578	HASIENDO EL AMOR	DINIO
83675	FLIGHT 673	DJ TIESTO
83580	WEEKEND	SCOOTER
80472	EVERY BREATH YOU TAKE	THE POLICE
83797	MAS QUE NADA	TANGA GIRLS
80065	FRIENDS	THEME
83290	SIN MIEDO A NADA	ALEX UBAGO & AMAIA
80174	THE X FILES	THEME
80143	PINK PANTHER	THEME
83598	MARIPOSA TRAICIONERA	MANA
83585	LIBERTINE	KATE RYAN
80045	WITHOUT ME	EMINEM
82124	ATLETICO DE MADRID	HIMNO OFICIAL
80014	JAMES BOND	FILM
83642	NO TE ESCAPARAS	HOMBRES G
81687	PUEDES CONTAR CONMIGO	LA OREJA DE VAN GOGH
80642	ENJOY THE SILENCE	DEPECHE MODE
82284	COLOR ESPERANZA	DIEGO TORRES
83650	SAINT ANGER	METALLICA
82440	DIME	BETH
81691	JALEO	RICKY MARTIN
83607	BESA MI PIEL	NATALIA
81686	SAMBAME	UPA DANCE
81685	TU ES FOUTU	IN-GRID
82935	NOCHES DE BOHEMIA	NAVAJITA PLATEÁ
80024	THE MATRIX	FILM
82361	CHIHUAHUA	DJ BOBO
83850	LAS TAPITAS	ANUNCIO ONCE
81689	ROSAS Y ESPINAS	DAVID BISBAL
80406	TAKE ON ME	A-HA
82430	DEVUÉLVEME LA VIDA	ANTONIO OROZCO
80041	HEAVEN	DJ SAMMY FEAT. YARON
83667	JOGI	PANJABI MC
80108	BENNY HILL	THEME
83844	GET IT TOGETHER	SEAL
80029	JENNY FROM THE BLOCK	JENIFER LOPEZ
83806	ANOTHER NIGHT	SPS
83856	20 DE ENERO	LA OREJA DE VAN GOGH
82813	MI JEFE	MOJINOS ESCOZÍOS
83653	ALL THE THINGS SHE SAID	TATU
82605	ES UNA LATA EL TRABAJAR	LUIS AGUILÉ
83808	HIMNO DE ESPAÑA	HIMNO
83605	VIVA LA NOCHE	AINOHA
80336	MACGYVER	THEME
82436	DÍGALE	DAVID BISBAL
80217	I CAN'T GET NO SATISFACTION	ROLLING STONES
80012	SK8ER BOI	AVRIL LAVIGNE
80554	ONE MORE TIME	DAFT PUNK
80197	SANDSTORM	DARUDE
83869	SUR UN AIR LATINO	LORIE
83868	MR. VAIN	CULTURE BEAT
83867	IN THE ARMY NOW	STATUS QUO
83866	BAJO DEL MAR	LA SIRENITA
83865	BAILAME	GIPSY KINGS
83864	AS TIMES GOES BY	CASABLANCA
83863	FALLIN HIGH	SAFRI DUO
83862	NO TE MIRES EN EL RIO	MARIA DOLORES PRADERA
83861	FAINT	LINKIN PARK
83860	ARE YOU READY FOR LOVE	ELTON JOHN

relaciones

¿QUIERES CONOCER GENTE NUEVA? NOSOTROS TE AYUDAREMOS. MUCHAS PERSONAS CONFÍAN EN NOSOTROS. TODOS ELLOS TE ESTÁN ESPERANDO...

si deseas conocerlos envía **AMOR5** al **7494** o llama al tlfno **806 52 62 85**

184766 ANA BUSCA CHICOS SIMPÁTICOS QUE SEPAN HACERLE REIR.
122227 VANESSA, MORENA, PELO LARGO. BUSCA UN CHICO FUERTE Y SIMPÁTICO.
147482 CHICA GUAPA Y SIMPÁTICA BUSCA UN CHICO RUBIO, ALTO, FUERTE.
150750 EVA, 18 AÑOS. BUSCA CHICOS DE 18 A 20 AÑOS.
165835 CHICA DE 18 AÑOS DE CORDOBA, MORENA, OJOS VERDES, BUSCA CHICOS.
183010 JORDI, 22 AÑOS, DE BARCELONA BUSCA SU MEDIA NARANJA.
179904 MIGUEL, DE VALENCIA, ESTA BUSCANDO A SU PRINCESA.
190363 CHICO DE 38 AÑOS, DE LA PROV. DE VALLADOLID, BUSCA CHICAS DE SU ZONA.
100670 CHICO JOVEN BUSCA CHICA.
100918 CHICO JOVEN BUSCA A SU PRINCESA.
389176 VÍCTOR BUSCA AMISTAD CON MUJERES.















INTERIORES
Al contrario que en la mayoría de los juegos de estrategia en tiempo real, en *Aliens Vs Predator* visitaremos el interior de diferentes instalaciones.

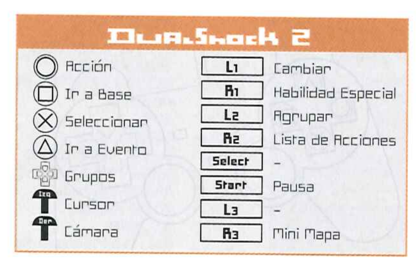
ALIENS VS PREDATOR EXTINCTION

Un planeta y tres razas a su conquista



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: FOX INTERACTIVE
- DESARROLLADOR: ZONO INC.
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: ESTRATEGIA
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1
- CAMPAÑAS: 3
- MISIONES: 21
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 2075 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 63.95€



DUALSHOCK 2

○	Acción	L1	Cambiar
□	Ir a Base	R1	Habilidad Especial
✕	Seleccionar	L2	Agrupar
△	Ir a Evento	R2	Lista de Acciones
Cruceta	Grupos	Select	-
Izq	Cursor	Start	Pausa
Der	Cámara	L3	-
		R3	Mini Mapa

En un género tan poco explotado en el mundo de las consolas como el de la estrategia en tiempo real, siempre es de agradecer que alguna compañía se anime a lanzar algún título de este tipo, aunque los resultados no sean los esperados. En esta ocasión nos encontramos con una reconocida licencia que ya ha sido adaptada con éxito en otras ocasiones. *Aliens*, Depredadores y Marines se enfrentan sobre la superficie del planeta LV-742. Bajo una perspectiva elevada, controlaremos a pequeños grupos de unidades de cualquiera de estas razas en las siete misiones que componen cada una de las tres campañas. Las funciones de recogida de recursos y gestión de los mismos, así como las de construcción se encuentran prácticamente eliminadas. En su lugar, el juego se centra más en la acción y en la planificación de estrategias de combate. Asimismo, en su afán por simplificar el desarrollo para hacerlo más accesible a todo el público, los programadores han creado un sistema repetitivo y con limitadas posibilidades de juego.



Spear Master

Los Aliens son especialistas en tender emboscadas.

A.V.P: EXTINCTION

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Poder controlar a cualquiera de las tres razas.
[+] Los controles son sencillos e intuitivos.
[-] Faltan más unidades y estructuras.
[-] Gráficamente es bastante soso.

GRÁFICOS: El alejado punto de vista no te dejará apreciar a las unidades que, por otro lado, no son gran cosa.	7.3
AUDIO: Lo peor es que las voces permanecen en inglés, y así será complicado entender las explicaciones del Tutorial.	6.7
JUGABILIDAD: Es sencillo controlar a tus escasas unidades, pero el desarrollo acaba siendo siempre el mismo.	7.9
DURACIÓN: Las tres campañas diferentes no son demasiado largas para tratarse de un juego de este tipo.	7.7

CONCLUSIÓN

No se puede decir que sea poco recomendable para los aficionados a la estrategia táctica que posean una PS2, ya que las alternativas son escasas y poco atractivas.

PlayStation 2 Revista Oficial - España
7.8 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL

Tres razas
Elige la apropiada

Los Marines basan su fuerza en el poder de sus armas, los *Aliens* en su elevado número y sencilla reproducción y los Depredadores en sus poderes y superior constitución.





Si quieres tener el mejor juego bélico para PlayStation 2, **Proein** y **PlayStation 2 Revista Oficial** te dan la oportunidad de participar en este concurso. Tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta, antes del día 18 de noviembre y podrás ser uno de los ganadores de un juego promocional de **Conflict Desert Storm II** para PS2 y una camiseta.

¿Cuál es el conflicto en el que transcurre el juego?

A) La Guerra del Golfo **B**) Vietnam **C**) Tormenta del Desierto

CONCURSO «CONFLICT DESERT STORM 2»

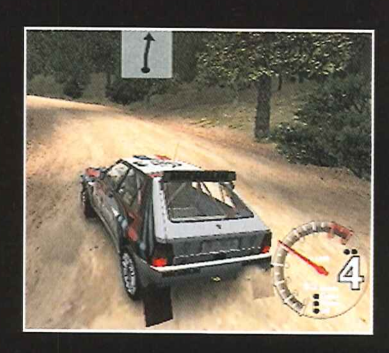
La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5354 poniendo la palabra **conflict, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5354 el siguiente mensaje: **conflict A.**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 18 de noviembre.

por << Dani3po >>

COLIN MCRAE RALLY 04

Modo de trucos
Selecciona la opción Secretos dentro del menú de opciones. A continuación introduce uno de los códigos siguientes y pulsa Ok para finalizar. Para activar los trucos, selecciónalos en la lista y pulsa derecha.



TODAS LAS CONDICIONES CLIMATOLÓGICAS
Introduce CLRWTR como código en la pantalla de trucos.

COCHES DEL GRUPO B
Introduce CFCKGL como código en la pantalla de trucos.

TODOS LOS DEMÁS COCHES
Introduce AIDLAU como código en la pantalla de trucos.

TODOS LOS CIRCUITOS
Introduce BSDJUC como código en la pantalla de trucos.

MODO EXPERTO
Introduce HIQNRM como código en la pantalla de trucos.

TODOS LOS COMPONENTES
Introduce FUDWHC como código en la pantalla de trucos.

TODAS LAS PRUEBAS
Introduce DMLPOD como código en la pantalla de trucos.

CIRCUITOS INVERTIDOS
Introduce EPDZJF como código en la pantalla de trucos.





EYE TOY

DESBLOQUEAR TODOS LOS JUEGOS
Presiona Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, L1, L2, L1, L2 en la pantalla de selección de minijuegos.





HUNTER
THE RECKONINIG WAYWARD

MODO TRUCOS
Presiona Círculo, Cuadrado, Triángulo, X, L1, L1, Izquierda, Izquierda durante el juego. A continuación podrás introducir cualquiera de los siguientes códigos.

TODAS LAS ARMAS
Presiona Cuadrado, X, Círculo, X, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo.

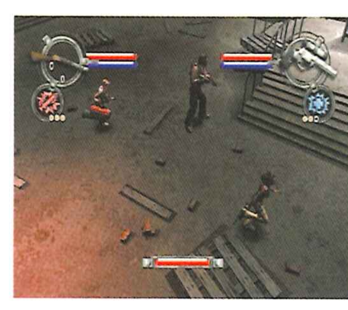
MEJORAR LOS FILOS
Presiona L1, L1, Círculo, Círculo, Abajo, Abajo, Arriba, Abajo.

SIN COSTE PARA LOS FILOS
Presiona L2, Arriba, X, Arriba, Cuadrado, Abajo, Abajo.

MUNICIÓN AL MÁXIMO
Presiona Derecha, Derecha, Derecha, Derecha, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo.

MUNICIÓN INFINITA
Presiona X, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Arriba, Abajo, Abajo.

VIDA INFINITA
Presiona Derecha, Derecha, Derecha, X, Arriba, Triángulo, Arriba, Cuadrado.





FREESTYLE METAL X

■ **TODAS LAS MOTOS Y PILOTOS**
Introduce como código **dudemaster** en letras minúsculas.

■ **TODOS LOS COMPONENTES**
Introduce como código **garageking** en letras minúsculas.

■ **TODOS LOS TRAJES**
Introduce como código **johnnye** en letras minúsculas.

■ **TODOS LOS NIVELES**
Introduce como código **universe** en letras minúsculas.



■ **TODAS LAS ACROBACIAS**
Introduce como código **fleximan** en letras minúsculas.

■ **$1.000.000**
Introduce como código **sugardaddy** en letras minúsculas.

■ **GALERÍA COMPLETA**
Introduce como código **seeall** en letras minúsculas.

■ **TODAS LAS CANCIONES**
Introduce como código **hearall** en letras minúsculas.



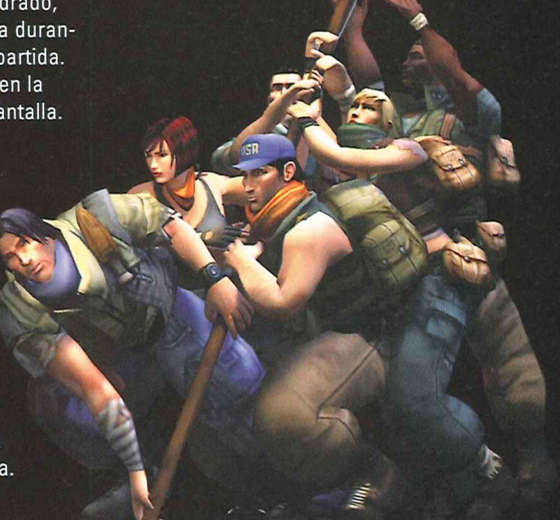
FREEDOM FIGHTERS

■ **AMETRALLADORA**
Presiona Triángulo, X, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Arriba durante el transcurso de una partida. Un mensaje aparecerá en la parte superior de la pantalla para confirmar que el truco ha funcionado.

■ **RIFLE DE FRANCOTIRADOR**
Presiona Triángulo, X, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Derecha durante el transcurso de una partida. Un mensaje aparecerá en la parte superior de la pantalla.

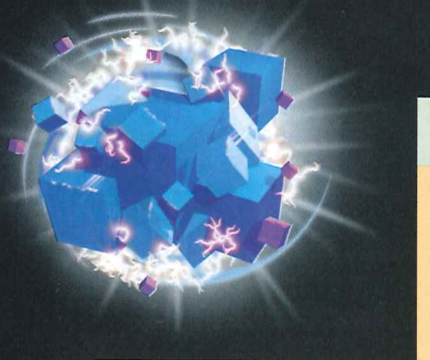
■ **MUNICIÓN INFINITA**
Presiona Triángulo, X, Cuadrado, Círculo, X, Derecha durante el transcurso de una partida. Un mensaje aparecerá en la pantalla.

■ **CARISMA AL MÁXIMO**
Presiona Triángulo, X, Cuadrado, Círculo, X, Abajo durante el transcurso de una partida. Un mensaje aparecerá en la pantalla.



S.O.S.

CONSULTORIO OFICIAL PS2



Metal Gear Solid 3

Hola, soy un gran lector de vuestra revista y quería que me respondierais a estas preguntas:

1.- ¿Cuándo saldrá a la venta *Metal Gear Solid 3*? ¿Estará traducido al castellano? ¿Se podrá jugar *On-line*?

2.- ¿Sacarán otro *Tomb Raider*? Y si es así, ¿para cuándo?

3.- ¿Cuándo sacarán más juegos para la cámara *Eye Toy*?

4.- ¿Qué página consideráis mejor para mirar trucos para **PlayStation 2**? ¿Está en castellano?

5.- ¿Qué altavoces consideráis de más calidad para **PlayStation 2**?

Julián Agrasar, vía e-mail.

Enviad vuestras consultas a: Revista PS2 RO

Calle O'Donnell, 12 Madrid 28009, escribiendo S.O.S. en una esquina del sobre, o al e-mail ps2@grupozeta.es poniendo como asunto S.O.S.

1.- Suponemos que hasta el comienzo de 2004 no llegará la nueva creación de Hideo Kojima a nuestro país. Si será doblado al castellano es toda una incógnita, al igual que ocurrió con *MGS2*, que hasta el último momento no se confirmó nada de nada. Teniendo en cuenta el género al que pertenece es bastante improbable que *MGS3* posea opciones *On-line*, pero sabiendo que es Kojima-san el que está al frente del proyecto, podemos llevarnos alguna que otra sorpresa.

2.- Se rumorea que Core Design, artífices de la saga *Tomb Raider*, está a punto de desaparecer por culpa de los resultados de la última entrega de *Tomb Raider*. Teniendo en cuenta este rumor, no parece muy probable que Lara Croft vuelva a visitar nuestra PS2 de su mano. A partir de ahora Crystal Dynamics se encargará de esta franquicia.

3.- En nuestra sección de noticias encontrarás los detalles sobre el nuevo lanzamiento de Studio Cambridge, exclusivo para su utilización con la cámara *Eye Toy*.

4.- En inglés, dos de las mejores son www.gamefaqs.com y www.gamewinners.com. En castellano te recomendamos www.trucoteca.com.

5.- Para una sala normal y corriente, no demasiado grande, cualquier equipo de poca potencia provisto de decodificador de Dolby Digital y DTS bastará. Si eres muy exigente con el sonido, encontrarás sistemas de audio *Home Cinema* de Sony por un precio no superior a los 500 o 600 Euros.

Final Fantasy VII en PS2

Hola, hace poco que me decidí a ver que tal estaba esta revista, ¡¡Felicidades!! Es una «caña». ¿Podríais contestarme a las siguientes preguntas?:

1.- ¿Sabéis si van a pasar en un futuro *Final Fantasy VII* a **PlayStation2**?

2.- ¿Tienen pensado pasar *Metal Gear Solid: Twin Snakes* a **PlayStation 2**, como en **GameCube**?

Silvio, vía e-mail.

1.- Aunque al principio parecía totalmente confirmado este *remake*, Square Enix finalmente ha dado marcha atrás en el proyecto, priorizando futuros lanzamientos y alegando que al ser PS2 compatible con PSX/PSone, se puede jugar sin problemas al Final Fantasy VII original, por lo tanto, nadie querría un *remake* de dicho juego.

2.- Nadie ha comentado nada al respecto, pero no parece muy probable que *Twin Snakes* llegue a aparecer en PS2. Por un lado, Konami se encuentra con el mismo conflicto que Square Enix en la anterior pregunta y, por otro, los creadores de *Twin Snakes* son nada menos que Silicon Knights, *third party* «exclusivo» de Nintendo, que sólo programa para GameCube.

Los Simpson: Hit & Run

Hola me llamo **Pablo** y soy de Alicante. No hace falta que os diga que vuestra revista es la mejor de todas. A ver si me podéis responder a estas preguntas:

1.- ¿Sabéis más o menos cuándo saldrá *MGS3: Snake Eater*? ¿El protagonista será **Snake** o **Big Boss**?

2.- He oído rumores de que *Kingdom Hearts 2* no va a salir. ¿Es eso cierto? ¿Y si no cuando saldrá más o menos?

3.- Me encanta la serie *PES*. ¿Qué novedades tiene la tercera entrega? ¿Las caras se parecerán más que las del 2?

4.- Una pregunta sobre *FIFA Football 2004*. ¿Tendrá la penosa jugabilidad de siempre o cambiará algo?

5.- He visto algo del nuevo juego de *Los Simpson, The Simpsons Hit & Run*. ¿Será mejor que sus antecesores? Dime de qué se trata, qué modos de juegos tiene y ¿cuándo saldrá?

Pablo Cartagena, vía e-mail.

1.- Aún no se conoce su lanzamiento definitivo en España, aunque todo indica que aparecerá después de navidades. Teniendo en cuenta el aspecto del personaje protagonista y el año en que transcurren los hechos del juego, es mucho más probable que su protagonista sea Big Boss en lugar de Snake.

2.- En el último Tokyo Game Show que ha tenido lugar en Japón hace menos de dos meses se presentó oficialmente el juego. Aún no se conocen detalles sobre su lanzamiento en occidente (si finalmente llega a salir), pero lo que está claro es que el lanzamiento del juego no ha sido ni mucho menos cancelado.

3.- Como de costumbre, las novedades son muchas pero muy pequeñas; nos costará unos cuantos partidos descubrirlas todas. La mayoría de ellas tienen que ver con la jugabilidad, más equilibrada y más real que nunca, aunque veremos nuevas animaciones, muchas más posibilidades en el modo *Liga Master* y nuevos equipos españoles como la Real Sociedad, el Atlético de Madrid, el Celta o el Betis.

4.- *FIFA Football 2004* ha cambiado muchísimo con respecto a su anterior entrega. Ahora, el transcurso de los partidos es más calmado, más real; resultará indispensable crear jugadas y estrategias para avanzar por el campo, ya no basta con coger a un jugador y avanzar con él hasta la portería contraria. El comportamiento del balón es mucho más real y todos los pases y controles de los jugadores rezuman realismo. Es mucho más difícil meter gol y los *dribblings* imposibles han pasado a un segundo plano, concentrando su juego en la colocación y las jugadas estratégicas.

5.- *Los Simpson: Hit & Run* es, tal y como se puede apreciar por las pantallas que se han visto del juego, muy similar a *Grand Theft Auto III/Vice City*. Sin duda alguna, es el título basado en la familia «virtual» más famosa de norteamérica más divertido, largo, completo y trabajado. Su desarrollo, al igual que en *GTAIII*, consistirá en realizar las diferentes misiones que nos son encomendadas por los habitantes

¡PONTE LAS PILAS!

OFICIAL DE PlayStation 2

de *Springfield*, ciudad que recorreremos de cabo a rabo con cualquiera de los vehículos disponibles. *Hit & Run* incluye todos los personajes y detalles que han hecho famosa a la serie de TV y, lo mejor de todo, la versión española del juego llegará al mercado con todas sus voces al castellano por los mismos actores que han doblado la serie de dibujos. Habéis leído bien, todos los personajes del juego tienen la misma voz que en la serie.

Disco Duro para PlayStation 2

Hola, me llamo **David** y aquí van unas preguntillas:

1.- Sé que **Xbox** tiene un disco duro de 10 GB, ¿por qué **PS2** no lo tiene? O ¿es que hay que comprarlo aparte como el módem?

2.- Si es así, ¿para cuándo saldrá en **España**?

3.- Qué se sabe sobre la nueva consola portátil de **Sony**, ¿para cuándo saldrá más o menos?

4.- ¿Cuándo lanzarán *Driver 3*?

David Ayala, vía e-mail.

1.- El disco duro de Xbox tiene exactamente 8 GB, PS2 está preparada para adaptarle un disco duro en cualquier momento, pero suponemos que su futuro uso (en Japón no hace ni un año que empezó a usarse) y el aumento en el coste que hubiera significado la inclusión de un Disco Duro de serie, impidió a Sony lanzar su consola con un HD. Este sistema de almacenamiento ha sufrido una considerable rebaja en su precio en muy poco tiempo, de ahí que Sony no quisiera incluirlo con la consola para no aumentar excesivamente su precio, y ahora, al menos en Japón, se vende por separado por unos 100 Euros con un tamaño de 40 GB.

2.- De su salida en España aún no se sabe nada (ni de ningún juego que lo aproveche), pero en Estados Unidos está a punto de aparecer Final Fantasy XI preinstalado en el disco duro de 40 GB por un precio similar al de 15.000 de las antiguas pesetas.

3.- Pocos detalles se conocen de la nueva bestia de Sony. Se sabe que incluirá *stick* analógico y *pad* digital, cuatro botones frontales y dos laterales, que será capaz de reproducir audio en varios formatos (entre ellos MP3) y vídeo en formato MPEG4 (simlar al Divx). Sony ya ha confirmado que sus características técnicas la acercan más a una PS2 que a una PSone portátil.

4.- Por ahora, la última fecha confirmada por Reflections coloca su lanzamiento en marzo del próximo año.

SOCOM sin Internet

Hola chicos, para empezar querría felicitaros por vuestra revista que es la mejor de todas.Tengo algunas dudas a las que me gustaría encontrar solución, allá voy:

1.- Un amigo me ha dicho que *SOCOM* sólo se puede jugar *On-line*. ¿Es cierto?

2.- ¿Cuál es mejor, *Indiana Jones*, *Tomb Raider* o *Primal*?

3.- ¿Para cuándo *Broken Sword 3*? ¿Cuál será su argumento?

Erik Fabra, vía e-mail.

1.- Además del juego On-line, *SOCOM* incluye un divertido modo Historia para un solo jugador, a través del que podremos hacer uso del *Headset*, dando una nueva dimensión al género.

2.- Aunque, técnicamente, *Primal* es muy superior a los otros dos títulos, es posible que encuentres *Indiana Jones* más divertido y jugable. *Tomb Raider* se coloca en tercer lugar, sin duda alguna.

3.- En las páginas de este mismo número encontrarás un amplio reportaje sobre el juego.



Al igual que ocurrió en **Londres** este mismo año y el pasado, junto al **ECTS**, **Sony C.E.** ha preparado la gran fiesta **PlayStation Experience** en nuestro país. Esperamos que se convierta en una costumbre y que nos den la oportunidad de disfrutar todos los años de un evento de sus características.

Poco a poco, estamos viendo cómo muchas de las compañías afincadas en el **Reino Unido** están desapareciendo por culpa de los precarios resultados de ventas de sus juegos. Hace poco, **Rage** cerró sus puertas y, actualmente, es **Core Design** la que se encuentra en la cuerda floja.



LA CARTA DEL MES

Un año más, la eterna batalla entre los seguidores de la saga *FIFA* y los de *Pro Evolution Soccer* tiene lugar. ¿Por qué tanta rivalidad? Está claro que ambos juegos son muy diferentes, aunque poco a poco han ido acercándose cada vez más el uno al otro, pero no creo que haya que «matarse» por defender a uno de los dos juegos. Hasta ahora, las diferencias estaban marcadas por una mejor jugabilidad por parte del juego de **Konami** y por unas licencias y unos detalles técnicos (gestos, cánticos, caras, comentarios) superiores en el caso de *FIFA*. Por lo poco que he visto de las últimas antregas de ambas sagas, parece que esas diferencias siguen manifestándose, aunque en menor medida;



¿por qué hay gente que intenta convencerse (y convencer a los demás) de que «su juego» es mejor? Yo creo que lo más lógico en este caso es elegir uno de los dos títulos y disfrutar con él, no comenzar una «cruzada» contra el «enemigo» e ir soltando todo tipo de barbaridades e improperios contra el título «oponente». Seguro que hay gente por ahí que se esfuerza más en sacar defectos al juego que en destacar y disfrutar de las cualidades de su elección. En mi opinión, ahora la batalla es más justa que nunca. *FIFA* ha sufrido diversos cambios que han acercado su jugabilidad a la de *Pro Evolution Soccer* y, además, incluye el esperado modo multijugador a través de **Internet** y el tan traído y llevado Fútbol Fusión. Por su parte, *Pro Evolution Soccer* ha mejorado notablemente su apartado gráfico y su jugabilidad a prueba de bombas es aún mejor, con nuevos controles, *dribblings*, remates y equipos. No sé vosotros, pero yo voy a hacer lo posible por conseguir los dos juegos y disfrutarlos al máximo, y no pienso pelearme con nadie por decidir cuál de los dos es el mejor.

Jaime Rodríguez, Alcorcón (Madrid)



Al igual que en la edición DVD de Daredevil, Fox ha cuidado al máximo el legado del cómic original con dos documentales basados en la época dorada de X-Men.



El apartado Historia de los X-Men incluye dos documentales. El esencial, El Origen Secreto de los X-Men (con entrevistas a Stan Lee y Chris Claremont) y El Renacer del Rondador Nocturno.

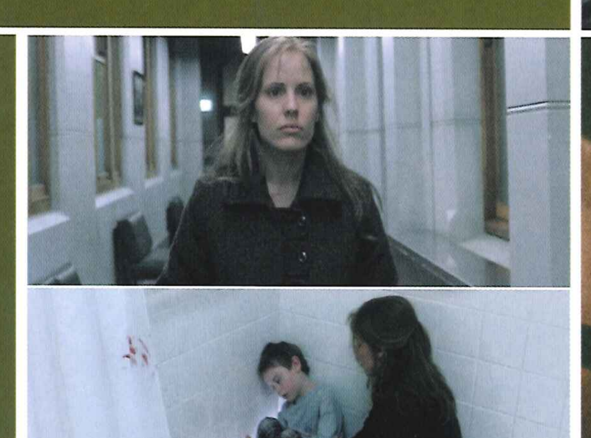


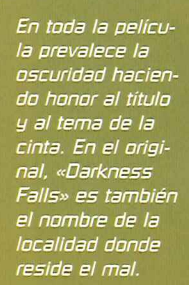
Entre las curiosidades que ofrecen las seis galerías de ilustraciones que incluye la Edición Coleccionista están los supuestos carteles de circo anunciando a un fenómeno de piel azulada...



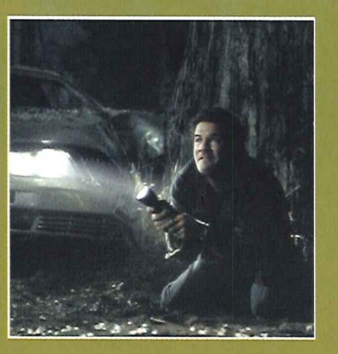
A veces, las segundas partes son muy superiores al original

X-MEN 2





En toda la película prevalece la oscuridad haciendo honor al título y al tema de la cinta. En el original, «Darkness Falls» es también el nombre de la localidad donde reside el mal.





Una versión terrorífica de un particular «Ratoncito Pérez»

EN LA OSCURIDAD





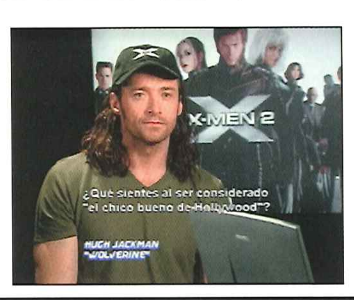




Sin *X-Men* ni **Bryan Singer** jamás habríamos podido disfrutar del actual *boom* de películas de superhéroes (aunque el desastre de *The Hulk* haya causado grandes daños a la causa). Por ello se esperaba mucho de la secuela, y lo cierto es que ésta no decepcionó a nadie. A los mitómanos de **Marvel** les proporcionó la aparición en carne y hueso del mítico Rondador Nocturno y al resto de la humanidad nos ofreció una película de superhéroes inteligente y divertida, que alterna con talento un guión más sólido que el de la primera parte (aunque con altibajos) con brillantes escenas de acción. Y lo mejor, pese al creciente prestigio de sus intérpretes, no ha habido bajas en el lujoso reparto original: **Ian McKellen**, **Hugh Jackman**, **Halle Berry**... **B.S.**



Uno de los mejores extras del año: ver la pelea entre Lobezno y Dama Mortal a cargo de dos especialistas en artes marciales.



Al estrenar X-Men 2, Fox y RealOne ofrecieron un chat a nivel mundial con el equipo del filme. Aquí podréis ver las mejores preguntas.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
Comentarios de audio. Once escenas inéditas. Diez documentales. Secuencias multiángulo. Entrevistas. Seis galerías de ilustraciones. Trailers. (todo subtitulado en castellano).

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano (5.1 y DTS), inglés (5.1).
Subtítulos: castellano e inglés.

TIPO DE DVD: 2 DVD 9

COMPAÑÍA: **20th Century Fox Home Entertainment**

PRECIO: Ed. sencilla (21.99 Eur), Ed. Coleccionista (26.99 Eur)

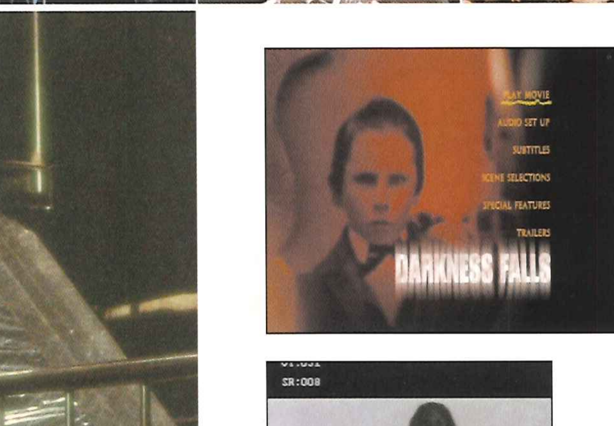
VALORACIÓN: ■■■■■
Por una diferencia de sólo 5 Euros sería una pena perderse una Edición Coleccionista tan buena como ésta. Y es que éste es uno de esos casos en los que los extras cobran tanto peso como la propia película en sí. Impecable filme de superhéroes, lo único malo de ***X-Men 2*** es que su éxito nos seguirá privando de ver al interesante **Bryan Singer** dirigiendo otro tipo de películas (como su recordada *Sospechosos Habituales*).







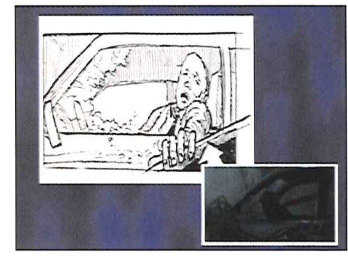




Un puñado de nombres desconocidos dentro del cine de **Hollywood** envuelven esta producción que parte de una leyenda local: la historia de Matilda Dixon. Matilda es un fantasma que recoge los dientes de leche de los niños y con quien hay que tener cuidado. Un filme de miedo muy bien producido pero con un guión algo desequilibrado que hace una presentación muy precisa y terrorífica de la historia, aunque larga con respecto al desarrollo y desenlace final. Esto hace que pierdan fuerza los hechos que van desencadenándose, dejando finalmente a la película, a expensas de los efectos especiales y las imágenes más impactantes cuando llegamos al desenlace de la historia. Eso sí, los efectos sonoros desencadenan más de un escalofrío. **I.G.**



Imagen de una de las siete secuencias eliminadas del montaje final.



En los extras, una comparación entre el storyboard diseñado para el rodaje y cómo quedó el montaje.



CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
Un producto de esta índole no podía dejar escapar la oportunidad de ofrecer escenas inéditas, *Making Of*, *storyboards*, documental sobre la leyenda de Matilda Dixon, comentarios, etc.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano, inglés, húngaro y ruso (5.1).
Subtítulos: castellano, italiano, inglés, portugués, árabe, hindú, ruso, etc.

TIPO DE DVD: DVD 9

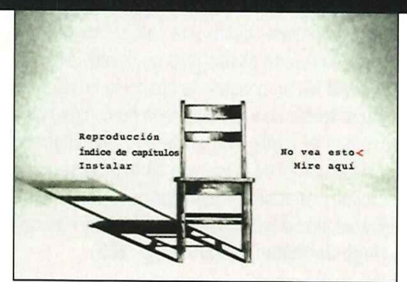
COMPAÑÍA: **Columbia Tristar Home Video**

PRECIO: 24.01 Euros

VALORACIÓN: 
Como todo producto destinado a provocar el miedo, la relatividad de tal efecto es mayor. Alguno habrá que cuando termine de ver la película no sea capaz de apagar todas las luces que le rodean. En cualquier caso, es un DVD de muy buena calidad y a un precio bastante razonable si ponemos en la otra bandeja de la balanza lo que ofrece el disco. Muy útil para estas tardes de lluvia, rayos y centellas.

The Ring (La Señal)







El extra «No vea esto» trata sobre la verdadera protagonista: la cinta que ve la gente antes de tardar siete días en morir. A lo largo de sus 15 minutos podemos disfrutar de escenas eliminadas o alternativas, incluyendo un nuevo y sorprendente final.



Antes de llegar directamente desde **Francia** «sin amor» en la película *Le Divorce*, recientemente estrenada en **España**, **Naomi Watts** llegó a nuestras pantallas con esta historia de miedo. ***The Ring*** (*La Señal*) es una de esas adaptaciones *hollywoodienses* de cintas que fueron creadas en otro lugar del mundo, en este caso en **Japón**. La película nipona tenía el mismo título, incluso sin traducir (así tal cual, *The Ring*), escrito en *katakana* como se hace con los vocablos extranjeros en el país del sol naciente. Esta adaptación ha conservado hasta cierto aire oriental en la estética, además de contar con una cadencia y ritmo que muestran todas las pistas del misterio central. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: (3/5)
Pocos extras que en este caso parece favorecer el halo de misterio que quiere atravesar la pantalla y que rodea a esta historia. Por supuesto entre los contenidos adicionales un monográfico sobre la cinta de vídeo que desencadena una carrera contrarreloj para salvar la vida de los protagonistas.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: español, inglés e italiano (todos en 5.1).
Subtítulos: español, inglés, italiano, etc.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Universal Pictures** **PRECIO:** 24 Euros

VALORACIÓN: (4/5)
La sobriedad de las imágenes de esta película esconde un duro trabajo de montaje que da como resultado una historia de miedo, que traspasa la dimensión de los fantasmas para acercarse al espectador y crear dudas razonables sobre su seguridad...



ALEJANDRO Y ANA

Uno de los montajes teatrales más sarcásticos y polémicos de la temporada llega al DVD con un reparto de lujo. **Guillermo Toledo** (*Siete Vidas*), **Alberto San Juan** (*El Otro Lado De La Cama*) y **Roberto Álamo** dan vida al supuesto banquete de boda de la hija del Presidente. Humor y mensaje político en esta producción de **Animalario**, a la venta próximamente.



Ejecutivo Agresivo



Adam Sandler reclutó un compinche de lujo para su nueva comedia; nada menos que el gran **Jack Nickolson**. Éste explota al máximo su histrionismo para dar vida al exasperante psiquiatra que, en su intento por neutralizar la supuesta agresividad de **Sandler**, lo único que consigue es sacarle de quicio una y otra vez. Entre los secundarios, podemos encontrar a un diverto **John Turturro**, **Woody Harrelson**, **Heather Graham** y dos de los actores fetiche de **Paul Thomas Anderson**: **Luis Guzmán** y **John C. Reilly**. ***Ejecutivo Agresivo*** ofrece momentos geniales, pero pierde fuelle al final, como viene siendo habitual en las películas de **Sandler. B.S.**



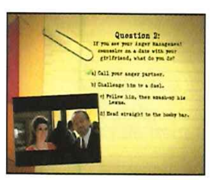
CALIDAD DE LOS EXTRAS: (4/5)
Comentarios del director **Peter Segal** y **Adam Sandler**. *Test* de agresividad. Escenas eliminadas. Dos *Featurettes*. Tomas falsas. Trailers.
Todos los extras están subtitulados en castellano.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano, inglés e italiano (todos en 5.1).
Subtítulos: castellano, inglés, italiano y holandés.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Columbia TriStar HV** **PRECIO:** 24.01 Euros

VALORACIÓN: (4/5)
La mejor comedia de **Adam Sandler** de los últimos años. Y mucha culpa de ello la tienen **Jack Nicholson** y el siempre genial **John Turturro**. Sus contadas apariciones harán que te tronches de risa, sin poder evitarlo.



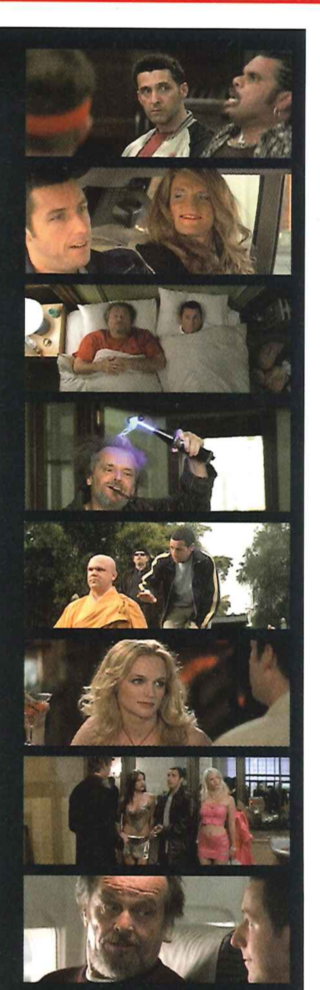
Con este test podrás comprobar tu nivel de agresividad.



Entre las escenas eliminadas hay una en la que la leyenda del tenis John McEnroe da rienda suelta a su faceta de actor.



Por lo que se puede ver en las tomas falsas, el rodaje fue muy divertido

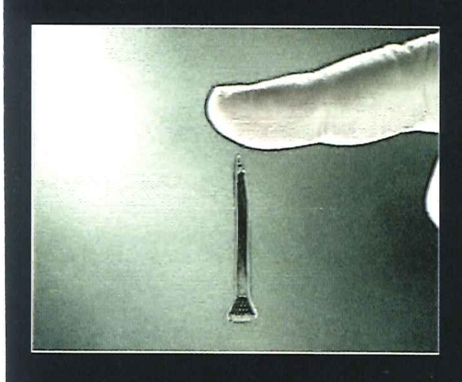







The Ring: El Easter Egg más terrorífico del año

La edición DVD de ***The Ring*** es parca en extras, pero los que incluye son geniales. El más sorprendente es este *Easter Egg* (extra oculto) con el que podrás aterrorizar a parientes y amigos. En el menú central, verás la opción *Play* marcada. Sólo tienes que pulsar arriba en el mando del DVD y verás cómo el cursor desaparece y ninguna de las opciones parece iluminada. Pulsa *Enter* y verás la cinta VHS de **Samara** con una sorpresa final... Cuando regreses al menú central oirás un teléfono.



La Trama



El prestigioso dramaturgo, guionista y director **David Mamet** revisita uno de sus temas favoritos, los timadores, en esta historia de engaños y traiciones, protagonizada por **Campbell Scott** y un sorprendente **Steve Martin**. Nada es lo que parece en esta película... ¿O quizás sí? **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■□□□□
Fichas. Biofilmografías. Tráiler de cine.

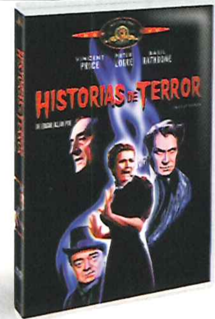
PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano, catalán, inglés (todos 2.0).
Subtítulos: castellano.

TIPO DE DVD: DVD 5

COMPAÑÍA: **Lauren Video Hogar** **PVP:** 18.00 E.

VALORACIÓN: ■■□□□
Conocida entre los cinéfilos por su título original (*The Spanish Prisoner*), ***La Trama*** (1997) se estrenó en **España** tarde y en circuitos reducidos. Por ello es de agradecer su comercialización en DVD, aunque la película acaba decepcionando, sobre todo si la comparamos con otras anteriores obras de **Mamet**, como la superior *House Of Games* o *Glengarry Glen Ross*.

Historias De Terror



Tres historias de miedo cuyo denominador común es el magnífico ingenio de **Edgar Allan Poe**. Eso y la aparición en las tres de uno de los grandes del género del miedo en mayúsculas: **Vincent Price**. **Richard Matheson** fue el encargado de adaptar las pequeñas grandes obras de **Poe**. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: □□□□□
Como suele ocurrir con las adaptaciones de las viejas películas al formato digital, los contenidos adicionales brillan por su ausencia.

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: inglés, castellano, etc. (mono).
Subtítulos: castellano, inglés, francés, etc.

TIPO DE DVD: DVD 5

COMPAÑÍA: **20th Century Fox HE** **PVP:** 17.99 E

VALORACIÓN: ■■■■□
Estamos ante pequeñas obras maestras del miedo más clásico que juega con el suspense y las tramas bien llevadas durante poco tiempo. Escasean los grandes efectos especiales y abundan los talentos como **Price** y **Rathbone**. Lo peor es el doblaje al castellano que, por problemas desconocidos, cambia en caprichosos momentos. Mejor verlo con subtítulos.



Si quieres conseguir los números atrasados de PlayStation 2 Revista Oficial ahora tienes la oportunidad de hacerlo.
Recorta o fotocopia el cupón que se adjunta y envíalo a: Ediciones Reunidas S.A., Dpto. de Suscripciones, C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid.

Deseo que me envíen los siguientes números atrasados: ....
al precio unitario de 8 € (incluido IVA y gastos de envío).

Teléfonos Departamento Suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es .* Oferta válida hasta fin de existencias.

Apellidos y Nombre: ....

Dirección: .... Población: ....

C.P. .... Provincia: .... Teléfono: ....

Forma de Pago:

❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas S.A. C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid.

❑ Giro Postal Nº .... (indicando en el apartado «Texto»: Revista Oficial PlayStation 2 y los números que desea).

❑ Tarjeta de Crédito Nº ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ Titular: ....

Fecha Caducidad ..../..../..../..../ Firma Titular (imprescindible):

por << Rafa Notario >>

CD'S



Alejandro Sanz
No es lo mismo

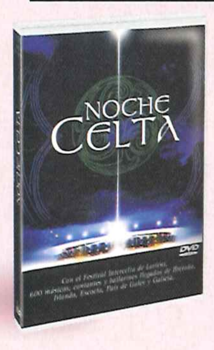
Desde Miami, el «chico de oro» de Moratalaz regresa a las listas de ventas con un nuevo trabajo en el que se atreve con el Rock, la Bossa Nova y hasta con el Rap

Se aprecia en esta nueva colección de canciones del madrileño una clara voluntad de cambio de rumbo que se manifiesta, en primer término, en una evidente «americanización» (o «internacionalización», si se prefiere) de su sonido, en sustitución de las habituales sonoridades melódico-italianizantes (devaneos latinos aparte) que estaban en la base de sus anteriores producciones. Por otra parte, el de Moratalaz concede un llamativo protagonismo a ciertos estilos no particularmente representativos de su estilo hasta la fecha. No falta, desde luego, la generosa ración de baladas sentimentales con punto flamenquito tan del gusto del pueblo llano: *Regálame La Silla Donde Te Esperé* (con la guitarra de **Paco De Lucía**), *Sandy A Orilla Do Mundo, He Sido Tan Feliz Contigo, Eso, Al Olvido Invito Yo*... Pero las sorpresas abundan: Rock (el primer *single*, *No Es Lo Mismo*), Bossa Nova (*Hoy Llueve, Hoy Duele*, de nítidos acentos «ketameros»), Hip Hop (*Try To Save Your Song*, con Rap en inglés incluído), alegatos políticos a ritmo de Rumba (*Labana*), y hasta un palito a los medios de comunicación que seguro dará mucho que hablar. Un álbum variado y no exento de cierto riesgo que, casi con total seguridad, supondrá la definitiva consagración del castizo cantante a nivel internacional.

TÍTULO: **No es lo mismo** COMPAÑÍA: **WEA**

DVD MÚSICA

Varios: Noche Celta



Apabullante exhibición de ritmos y armonías de raíz céltica, que tuvo lugar en el **Stade De France** parisino durante los días 15 y 16 de marzo del pasado 2002. Una magna reunión, con mas de 600 músicos a mitad de camino entre el delirio operístico, la parada militar, la demostración sindical y la súper-producción multimedia, a lo largo de la cual desfilan muchas de las variantes posibles del acervo musical celta. De las bandas tradicionales de gaitas o tambores a la fusión de **Carlos Núñez** o el Folk contemporáneo de **Yann-Fanch Kemener**, **Gilles Servat**, **Dan Ar Braz** o **Rita Connolly**, en un espectacular recorrido por el pasado, el presente y el futuro de una corriente que cada día cuenta con más adeptos en el mundo.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 

Sendos reportajes acerca de la festividad de San Patricio y el complicadísimo montaje de escenario. Mini-entrevistas con Rita Connolly, Didier Squiban Yann-Fanch Kemener, Gilles Servat, Dan Ar Braz y Carlos Núñez. Todo en francés y encima sin subtítulos.

PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:

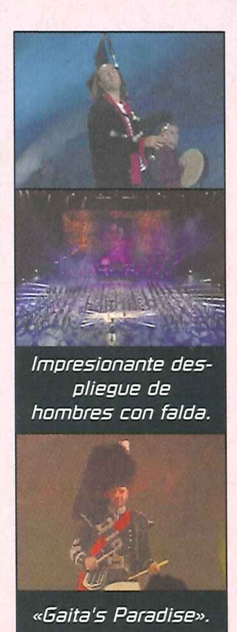
Idiomas: francés. **Subtítulos:**: no. **Sonido:** Dolby Digital 5.1 / Dolby Digital Stereo

TIPO DE DVD: DVD-9

COMPAÑÍA: **Sony Music**

VALORACIÓN: 

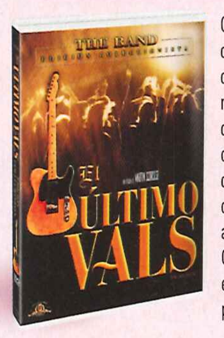
La asombrosa combinación de alta tecnología y tradición que caracteriza esta faraónica puesta en escena resulta uno de los principales atractivos de un montaje realmente singular que consigue transmitir una visión «diferente» de un caleidoscópico universo musical que guarda aún muchos secretos por descubrir. De lo más curicso



Impresionante despliegue de hombres con falda.

«Gaita's Paradise».

The Band: The Last Waltz



Como suele suceder en estos casos, la cosa empezó casi como una broma: un grupo de músicos de gloriosa trayectoria concibe la idea de celebrar su despedida con una fiesta-concierto en el mismo teatro donde debutaron dieciséis años atrás con algunos amigos. Ocurrió, sin embargo, que entre esos amigos se encontraban personajes como **Bob Dylan**, **Neil Young**, **Muddy Waters**, **Van Morrison**, **Eric Clapton**, **Joni Mitchell**, **Ron Wood**, **Doctor John**... y el director **Martin Scorsese**, seguidor acérrimo de los canadienses. El resultado fue una de las películas musicales más importantes de todos los tiempos, imprescindible para aproximarse a la música que alentó los sueños de toda una generación.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 

Subtítulos en nueve idiomas, comentarios en audio de los protagonistas, tomas desechadas, spots publicitarios, galería fotográfica y un reportaje con **Scorsese**...

PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:

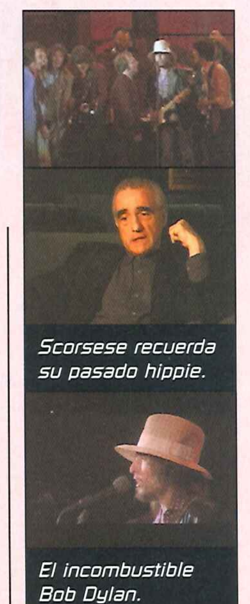
Idiomas: inglés. **Subtítulos:** inglés, español, francés, alemán, italiano, holandés, sueco, noruego y danés. **Sonido:** Stereo 5.1 Surround / Stereo

TIPO DE DVD: DVD-9

COMPAÑÍA: **MGM-UA**

VALORACIÓN: 

En escasísimas ocasiones es posible contemplar un desfile de leyendas semejante. Y, además, en su mejor momento: **Muddy Waters**, estremecedor; **Van Morrison**, una fiera; **Dylan**, hecho un rockero; **Neil Young**, fascinante... Mientras afuera sonaban ya los rumores de la siguiente revolución, los 60 se despedían oficialmente. Pura magia.



Scorsese recuerda su pasado hippie.

El incombustible Bob Dylan.

PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO

SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA

Se excluyen los precios de venta por web o por correo. El precio a igualar debe ser de un establecimiento de la misma localidad y debe tener stock.



JUEGOS CON REGALO EXCLUSIVO



LOS MEJORES PACKS



SUPER PRECIO









NOVEDADES AL MEJOR PRECIO



IMPOSIBLE MÁS BARATO










LE MANS 24 HORAS 19,95 €







THE HULK 19,95 €



















KENGO: MASTER OF... 24,95 €

MORTAL KOMBAT II 29,95 €



PROXIMA APERTURA

PONTEVEDRA Vigo Travesia de Vigo s/n C.C. O Troncal

A CORUÑA A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111 **Ferrol** C.C. Odeón. Pol. Ind. A Gándara. ✆981 386 480 **Santiago de Compostela** C.C. Área Central, ✆981 575 512 • **ÁLAVA Vitoria-Gasteiz** C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149 • **ALICANTE Alicante** • C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n &965 246 951 - C.C. Puerta de Alicante, L B-48 &965 114 186 **Elche** C.C. Aljup. Local B-75 C/ Jacarilla s/n • C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959 **Torrevieja** C/ Fotógrafos Darblade, 13 ✆965 709 984 • **ALMERÍA Almería** Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643 • **El Ejido** C.C. El Copo. Local 106 +107 ✆950 480 230• **ASTURIAS Gijón** C.C. Los Fresnos, L B-63 ✆985 151 242 **Oviedo** C.C. Los Prados, L 12 ✆985 119 994 • **ÁVILA Ávila** C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n ✆920 219 108 • **BALEARES Palma de**
allorca • C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573 • C/ Bolsería, 10 ✆971 727 663 **Ibiza** C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101 **Inca** C/ Pelaires, 10 ✆971 883 140 • **BARCELONA Barcelona** • C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064 • C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174 • C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310 • C/ Sants, 17 ✆932 966
:3 • C.C. Diagonal Mar. L 3660-3670 ✆933 560 880 **Badalona** • C/ Soledad, 12 ✆934 644 697 • C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876 **Barberá del Vallés** C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097 **Hospitalet** C.C. Gran Vía 2. L11. Av. Gran Vía, 75-79 ✆932 590 229 **Manresa** • C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838 • C.C. Carrefour ✆938 730 838 **Mataró** •
' San Cristofor, 13 ✆937 960 716 • C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781 • **BURGOS Burgos** C.C. La Plata, L 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717 • **CÁCERES Cáceres** Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365 • **CÁDIZ San Fernando** C.C. Bahía Sur. L C-17/18 ✆956 592 528 • **CASTELLÓN Castellón** Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053 • **CIUDAD REAL Ciudad**
al C.C. El Parque-Eroski ✆926 227 354 • **CÓRDOBA Córdoba** C/ Zoco Córdoba, Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076 • C.C. La Sierra. C/ Poeta E. Prados, s/n • **CUENCA Cuenca** C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L 60 ✆969 225 031 • **GIRONA Girona** C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729 **Figueres** C/ Morería, 10 ✆972 675 256 • **GRANADA Granada** C/ Recogidas, 39
958 266 954 **Motril** C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434 • **GUIPUZCOA San Sebastián** Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660 - **Irún** C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293 • **HUELVA Huelva** C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630 • **JAÉN Jaén** Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210 • **LA RIOJA Logroño** Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833 • **LAS PALMAS DE GRAN CANARIA Las**
lmas • C.C. La Ballena, L 1.5.2 ✆928 418 218 • Pº de Chil, 309 ✆928 265 040 • C.C. 7 Palmas, L 208 ✆928 419 948 • C.C. El Muelle ✆928 265 416 **Fuerteventura** C.C. Atlántico. ✆928 160 072 **Lanzarote-Arrecife** C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701 **Vecindario** C.C. Atlántico, L 29, Planta Alta ✆928 792 850 • **LEÓN León** Av. República Argentina, 25 ✆987 219
4 • **MADRID Madrid** • C/ Preciados, 34 ✆917 011 480 • Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225 • C.C. La Vaguada. L T-038 ✆913 782 222 • C.C. Las Rosas, L A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882 **Alcalá de Henares** C/ Mayor, 58 ✆918 802 692 **Alcobendas** C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387 **Alcorcón** C.C. 3 Aguas (Carlos III),L 158 ✆916 194
4 **Getafe** C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538 **Las Rozas** C.C. Burgocentro II, L 25 ✆916 374 703 **Móstoles** Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115 **Pozuelo** Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L 5 ✆917 990 165 **Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor, L 53 ✆916 562 411 **Villalba** C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379 • **MÁLAGA Málaga** C/ Almansa, 14 ✆952 615
2 **Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800 **Vélez-Málaga** C.C. El Ingenio. L- B-45. ✆952 541 178 • **MURCIA Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704 **Cartagena** C/ Alameda de S. Antón, 20 ✆968 321 340 • **NAVARRA Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806 • **PALENCIA Palencia** C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37 ✆979 730 464 • **PONTEVEDRA**
ntevedra C.C. Vialia, L 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ✆986 853 624 **Vigo** C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682 • **SALAMANCA Salamanca** C/ Toro, 84 ✆923 261 681 • **SANTA CRUZ DE TENERIFE Santa Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083 **Tenerife** C.C. Meridiano. C/ Aurea Díaz Flores s/n. • **SEVILLA Sevilla** • C.C. Los Arcos. L B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223 •
C Pza. Armas. L C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604 • **TARRAGONA Tarragona** Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945 - **TOLEDO Toledo** C.C. Zoco Europa, L 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035 • **VALENCIA Valencia** • C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237 C.C. El Saler, L 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619 **Aldaia** C.C. Bonaire, L B-352 Ctra. N-III Km. 345 ✆961 920 002 **Torrent** C/
ente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665 • **VALLADOLID Valladolid** C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828 • **VIZCAYA Bilbao** Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473 **Barakaldo** C.C. Max Center. Bº. Kareaga, s/n loc.A-21 ✆944 970 220 • **ZARAGOZA Zaragoza** C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271 **Zaragoza** C.C. Augusta. Av. de Navarra, 180 ✆976 312 988.

edidos por teléfono 902 17 18 19
edidos por internet www.centromail.es

Servicio a domicilio SEUR

Si no encuentras lo que buscas, llámanos. Seguro que lo tenemos.

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes del 15 de octubre al 15 de noviembre. Impuestos incluidos

texto y fotos << José Luis del Carpio >>

FICHA TÉCNICA

- MOTOR
  1.597 CC.
- POTENCIA
  95 CV. (5.500 RPM)
- ACELERACIÓN 0/100
  12,1 SEG.
- VELOCIDAD MÁXIMA
  173 KM/H.
- PESO
  1.061 KG.
- CONSUMO
  URBANO
  10,6 L/100
  EXTRAURBANO
  6,4 L/100
  MEDIO
  7,9 L/100
- DIMENSIONES
  LARGO: 3.650 MM.
  ALTO: 1.342 MM.
  ANCHO: 1.679 MM.
  MALETERO: 214 L.

PVP-R:
19.500,00

El aspecto exterior del Streetka no tiene discusión. Es uno de los roadsters más originales del mercado.

<Divertido por fuera y brillante en carretera>

F O R D

StreetKa 1.6 luxury

Un cabrio biplaza con clara tendencia deportiva

http://www.ford.es

- MOTOR/PRESTACIONES: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- DISEÑO: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- CALIDAD/PRECIO: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Y es que, a pesar de su limitado caballaje, el **StreetKa** es todo un ejemplo de aprovechamiento de un motor. Obviamente no se puede esperar de este coche reacciones brutales, pero sí que da mucho más de sí de lo que su ficha técnica hace esperar. Pero para enamorarse del **StreetKa** no hace falta subirse. Si la versión normal del **Ford Ka** tiene tantos detractores como admiradores en cuanto a su estética, el **StreetKa** gusta a todos. Los retoques en la zaga, con la eliminación de la superficie plástica, le confieren un aspecto soberbio, que unido a la originalidad de su perfil, hace que sea centro de todas las miradas. Eso lo sabíamos antes de probarlo, pero lo que realmente sorprende de este pequeño bólido es su comportamiento. Sus aparentemente escasos 95 caballos, unidos a un bastidor ejemplar y a una relación de cambios soberbia, le convierten en toda una gozada en carreteras de curvas. Con una razonable comodidad para conductor y acompañante, es posible conducir y muy rápido sin que en ningún momento pierda el **StreetKa** su sitio. El interior también goza de una calidad notable, con unos plásticos excepcionales y una selección de materiales extraordinaria, tanto por su tacto como por su elegante colorido. Los asientos son de cuero de serie y sólo desentona la palanca de cambios, que parece más de juguete que de un coche de estas características. Algunas inserciones tipo aluminio conforman un conjunto estético excepcional que, junto con todo lo dicho, casi justifican su elevado precio. De todas formas, el **StreetKa** es, sobre todo, un capricho. Pero un capricho que, además, es capaz de ofrecer diversión a cualquiera que la busque.

<Su estética continúa la línea del original>



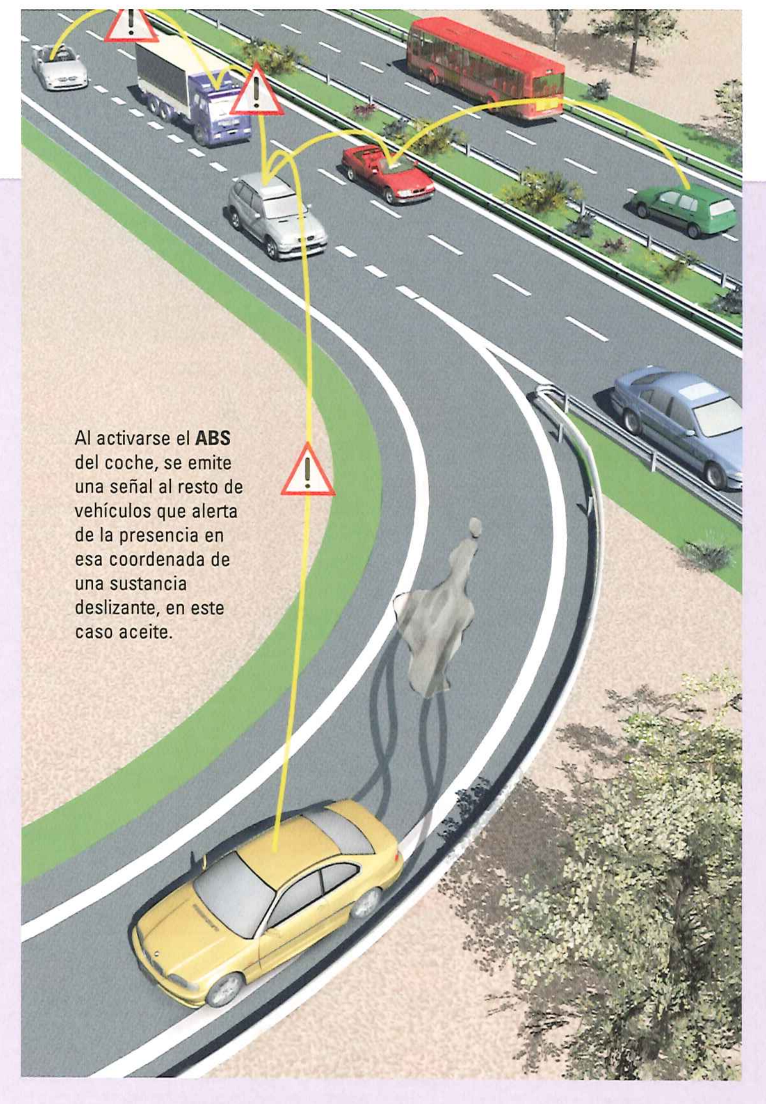
ESTÉTICA ORIGINAL
Su perfil es casi simétrico con la capota puesta. La forma de quitarla es muy original y sencilla, y en pocos segundos podremos tener el cielo por techo. El procedimiento es manual, salvo la apertura del vano donde se oculta, que se efectúa pulsando un botón.







[+] COMPORTAMIENTO, CALIDAD GENERAL
[-] POCA PROTECCIÓN AL VIENTO, PRECIO



BMW

Coches que hablan

Soluciones telemáticas futuras para reducir los atascos y los accidentes

Los prototipos de investigación *ConnectedDrive* de **BMW** demuestran que los coches del futuro serán capaces de comunicarse entre sí, e intercambiar información sobre las condiciones del tráfico. Rápida y directamente, entre un coche y otro por medio de la tecnología de comunicación *WirelessLAN*, hará que los vehículos se conecten en una especie de red. Por ejemplo, si el coche se encuentra en un atasco, transmitirá esta información en cuestión de segundos a todos los vehículos de la zona. De esta forma, otros coches se alertarán y podrán alcanzar su destino utilizando vías más descongestionadas o rutas alternativas. En este escenario cada vehículo, dependiendo de su situación, actuará de emisor, de receptor o de transmisor de información. La gran ventaja de esto es que las redes pueden auto-organizarse, y al saltar de un coche a otro no precisan de ningún tipo de infraestructura externa. Los coches actuarán como auténticos sensores del tráfico vial. La reducción de atascos y de accidentes es el principal objetivo. ■



El salto de información de un coche a otro hace innecesaria la presencia de una red externa.

CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2

Catálogo ▮ Los mejores de PlayStation 2 Revista Oficial ▮ Los más vendidos de Centro Mail

TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL (SOBRE 10)
007 AGENTE EN FUEGO CRUZADO	007: EA GAMES	007: ELECTRONIC ARTS	12	9.4
007 NIGHTFIRE	007: EA GAMES	007: ELECTRONIC ARTS	24	9.2
18 WHEELER	SEGA	ACCLAIM	11	8.3
ACE COMBAT TRUENO DE ACERO	NAMCO	SONY C.E.	13	9.3
AGASSI TENNIS GENERATION	DREAMCATCHER	VIRGIN PLAY	29	8.4
AGE OF EMPIRES II	MICROSOFT	KONAMI	10	9.1
AGGRESSIVE INLINE	ACCLAIM	ACCLAIM	18	9.3
AIRBLADE	CRITERION	SONY C.E.	12	9.2
ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHT...	INFOGRAMES	INFOGRAMES	10	8.4
ALPINE RACER 3	NAMCO	SONY C.E.	25	6.9
ALTER ECHO	THQ	PROEIN	33	7.8
AMPLITUDE	SONY C.E.	SONY C.E.	32	9.0
APE ESCAPE 2	SONY C.E.	SONY C.E.	24	8.5
ARMORED CORE 2	FROM SOFTWARE	UBI SOFT	07	8.4
ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE	FROM SOFTWARE	VIRGIN PLAY	23	7.8
ARMORED CORE 3	FROM SOFTWARE	PROEIN	32	8.0
ARMY MEN AIR ATTACK BLADE'S R...	3DO	VIRGIN PLAY	05	8.2
ARMY MEN GREEN ROGUE	3DO	VIRGIN PLAY	04	6.1
ARMY MEN RTS	3DO	VIRGIN PLAY	19	8.0
ARMY MEN SARGE'S HEROES 2	3DO	VIRGIN PLAY	04	8.2
ATLANTIS III	CRYO	CRYO	16	6.6
ATV OFFROAD QUADS EXTREMOS	SONY C.E.	SONY C.E.	07	8.5
ATV 2 QUAD POWER RACING	ACCLAIM	ACCLAIM	25	8.8
AUTO MODELLISTA	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	23	9.2
BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE	INTERPLAY	VIRGIN PLAY	12	9.4
BATTLE ENGINE AQUILA	ATARI	INFOGRAMES	25	8.3
BEN HUR	MICROIDS	VIRGIN PLAY	26	7.8
BIG MUTHA TRUCKERS	EMPIRE INTERACTIVE	PLANETA	25	8.9
BLACK & BRUISED	MAJESCO	VIVENDI UNIVERSAL	29	7.0
BLADE II	ACTIVISION	PROEIN	22	8.5
BLOOD OMEN 2	EIDOS	PROEIN	15	8.2
BLOOD RAYNE	MAJESCO	VIVENDI UNIVERSAL	29	8.5
BLOODY ROAR 3	HUDSON SOFT	VIRGIN PLAY	06	8.9
BMX XXX	ACCLAIM	ACCLAIM	24	8.8
BREATH OF FIRE DRAGON QUARTER	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	33	8.7
BRITNEY'S DANCE BEAT	THQ	PROEIN	18	8.5
BURNOUT	CRITERION	ACCLAIM	11	9.2
BURNOUT 2	CRITERION	ACCLAIM	21	9.3
CAPCOM VS. SNK 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	11	9.5
CART FURY	MIDWAY	VIRGIN PLAY	08	7.8
CHAOS LEGION	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	31	8.6
CITY CRISIS	TAKE 2	PROEIN	08	7.6
CLOCK TOWER 3	CAPCOM	UBI SOFT	30	8.7
COLIN MCRAE RALLY 3	CODEMASTERS	PROEIN	22	9.4
COLIN MCRAE RALLY 04	CODEMASTERS	PROEIN	32	9.6
COMMANDOS 2 MEN OF COURAGE	PYRO STUDIOS	PROEIN	20	9.4
CONFLICT DESERT STORM	S.C.I.	PROEIN	21	8.5
CONFLICT DESERT STORM II	S.C.I.	PROEIN	33	8.7
CONTRA SHATTERED SOLDIER	KONAMI	KONAMI	26	9.0
CRASH BANDICOOT LA VENGANZA DE...	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	11	8.5
CRAZY TAXI	SEGA	ACCLAIM	05	8.7
DAKAR 2	ACCLAIM	ACCLAIM	26	8.5
DAVE MIRRA BMX 2	Z-AXIS	ACCLAIM	12	8.1
DARK ANGEL	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	28	7.8
DARK CHRONICLE	SONY C.E.	SONY C.E.	32	9.0
DARK CLOUD	SONY C.E.	SONY C.E.	10	8.8
DARK NATIVE APOSTLE	HUDSON SOFT	VIRGIN PLAY	17	8.0
DEAD OR ALIVE 2	TECMO	SONY C.E.	01	9.0
DEAD TO RIGHTS	NAMCO	ELECTRONIC ARTS	31	8.4
DEF JAM VENDETTA	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	29	9.1
DEFENDER	MIDWAY	VIRGIN PLAY	25	8.8
DEUS EX	EIDOS	PROEIN	20	8.9
DEVIL MAY CRY	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	11	9.6
DEVIL MAY CRY 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	26	9.1
DINO STALKER	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	20	7.7
DISNEY GOLF	DISNEY INTERACTIVE	ELECTRONIC ARTS	25	8.5
DISNEY'S DINOSAUR	DISNEY INTERACTIVE	UBI SOFT	01	6.9
DR. MUTO	MIDWAY	VIRGIN PLAY	27	7.7
DRAGON BALL Z BUDOKAI	INFOGRAMES	INFOGRAMES	24	9.0
DRAGON RAGE	3DO	VIRGIN PLAY	14	7.0
DRAGON'S LAIR	DIGITAL LEISURE	PROEIN	06	7.4
DRAKAN THE ANCIENTS' GATES	SONY C.E.	SONY C.E.	14	9.3
DRIVING EMOTION TYPE-S	SQUARESOFT	ELECTRONIC ARTS	04	7.9
DROPSHIP UPF	SONY C.E.	SONY C.E.	12	9.0
DYNASTY TACTICS	KOEI	PROEIN	25	8.0
DYNASTY WARRIORS 2	KOEI	ACCLAIM	01	8.6
DYNASTY WARRIORS 3	KOEI	PROEIN	15	8.6
DYNASTY WARRIORS 4	KOEI	VIRGIN PLAY	30	8.5
ECCO THE DOLPHIN	SEGA	SONY C.E.	12	7.4
EGGO MANIA	KEMCO	PROEIN	25	8.0
EL LIBRO DE LA SELVA	DISNEY INTERACTIVE	UBI SOFT	04	9.2
EL PLANETA DEL TESORO	DISNEY INTERACTIVE	SONY C.E.	24	8.8
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COM...	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	23	8.8
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS...	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	22	9.2
ENDGAME	EMPIRE INTERACTIVE	PLANETA	19	8.0
ENTER THE MATRIX	SHINY	INFOGRAMES	29	9.3
ESTO ES FÚTBOL 2003	SONY C.E.	SONY C.E.	22	9.0
ESPN WINTER SPORTS	KONAMI	KONAMI	13	8.7

LOS MEJORES

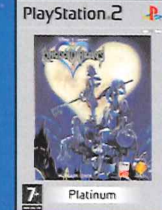
PlayStation 2 — Revista Oficial - España — NOVIEMBRE 2003



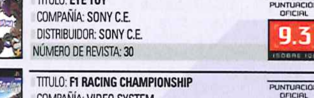
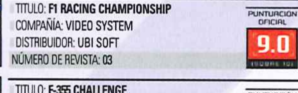
01- FIFA FOOTBALL 2004 (E.A. SPORTS)
02- PRO EVOLUTION SOCCER 3 (KONAMI)
03- W.R.C. III (SONY C.E.)
04- SOUL CALIBUR 2 (NAMCO)
05- JAK II EL RENEGADO (SONY C.E.)
06- XIII (UBI SOFT)
07- RATCHET & CLANK TAT (SONY C.E.)
08- EYE TOY (SONY C.E.)
09- DARK CHRONICLE (SONY C.E.)
10- COLIN MCRAE 04 (CODEMASTERS)

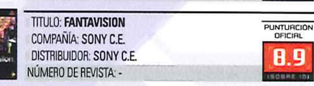
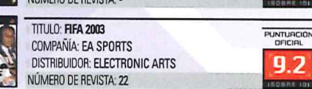
LOS MÁS VENDIDOS

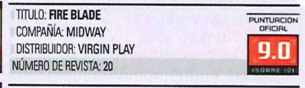
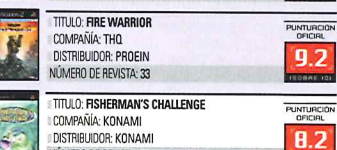
del 1 al 15 de septiembre — CENTRO MAIL



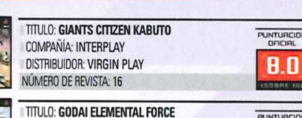
01- KINGDOM HEARTS (PLATINUM-SONY C.E.)
02- DARK CHRONICLE (SONY C.E.)
03- FORMULA ONE 2003 (SONY C.E.)
04- TEKKEN 4 (PLATINUM-SONY C.E.)
05- CHAOS LEGION (CAPCOM-EA)
06- RATCHET & CLANK (PLATINUM-SONY C.E.)
07- GRAN TURISMO 3 A-SPEC (PLATINUM-SONY C.E.)
08- SOCOM US NAVY SEALS (SONY C.E.)
09- MOTO GP 3 (NAMCO-SONY C.E.)
10- TOMB RAIDER: EADLO (EIDOS-PROEIN)

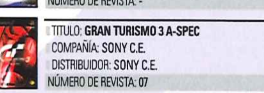
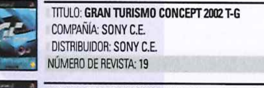
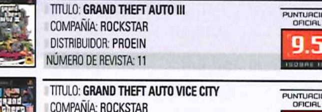



TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL
ETERNAL RING	FROM SOFTWARE	UBI SOFT	01	8.0
EVE OF EXTINCTION	EIDOS	PROEIN	19	8.5
EVERBLUE 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	27	8.6
EVERGRACE	FROM SOFTWARE	UBI SOFT	03	7.8
EXTERMINATION	SONY C.E.	SONY C.E.	05	9.3
EYE TOY	SONY C.E.	SONY C.E.	30	9.3
F1 RACING CHAMPIONSHIP	VIDEO SYSTEM	UBI SOFT	03	9.0
F-355 CHALLENGE	SEGA	SONY C.E.	21	7.9
FANTAVISION	SONY C.E.	SONY C.E.	-	8.9
FIFA 2003	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	22	9.2
FINAL FANTASY X	SQUARESOFT	SONY C.E.	17	9.7
FIRE BLADE	MIDWAY	VIRGIN PLAY	20	9.0
FIRE WARRIOR	THQ	PROEIN	33	9.2
FISHERMAN'S CHALLENGE	KONAMI	KONAMI	26	8.2
FORMULA ONE 2003	SONY C.E.	SONY C.E.	31	9.0
FREAK OUT	SWING!	VIRGIN PLAY	08	8.7
FREEDOM FIGHTERS	ELECTRONIC ARTS	ELECTRONIC ARTS	32	9.2
FREEKSTYLE	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	22	8.7
FREQUENCY	SEGA	SONY C.E.	19	8.6
FUR FIGHTERS VIGGO'S REVENGE	ACCLAIM	ACCLAIM	07	8.3
FUTURAMA	SCI	PROEIN	31	8.2
GAUNTLET DARK LEGACY	MIDWAY	007: VIRGIN PLAY	05	8.5

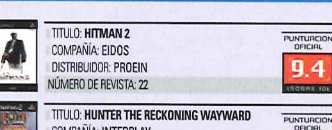


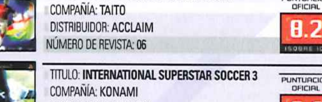
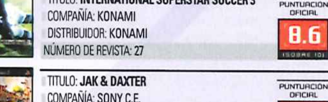




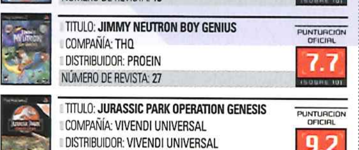




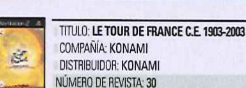
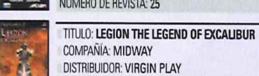
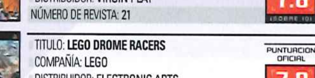
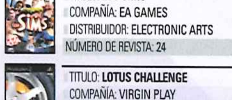

TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL
GIANTS CITIZEN KABUTO	INTERPLAY	VIRGIN PLAY	16	8.0
GODAI ELEMENTAL FORCE	3DO	VIRGIN PLAY	11	7.0
GRADIUS III & IV	KONAMI	KONAMI	-	8.5
GRAN TURISMO 3 A-SPEC	SONY C.E.	SONY C.E.	07	9.7
GRAN TURISMO CONCEPT 2002 T-G	SONY C.E.	SONY C.E.	19	9.5
GRAND PRIX CHALLENGE	ATARI	INFOGRAMES	25	8.7
GRAND THEFT AUTO III	ROCKSTAR	PROEIN	11	9.5
GRAND THEFT AUTO VICE CITY	ROCKSTAR	PROEIN	23	9.7
G-SURFERS	MIDAS	VIRGIN PLAY	14	6.2
GTC AFRICA	RAGE	PROEIN	16	7.9
GUILTY GEAR X	SAMMY	VIRGIN PLAY	16	9.3
GUMBALL 3000	S.C.I.	PROEIN	24	8.7
GUNGRAVE	ACTIVISION	PROEIN	25	8.6
GUNGRIFFON BLAZE	GAME ARTS	VIRGIN PLAY	02	8.5
HALF-LIFE	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	11	9.2
HARD HITTER 2	MIDAS	VIRGIN PLAY	26	7.8
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	23	9.0
HAVEN	MIDWAY	VIRGIN PLAY	23	9.2
HEADHUNTER	SEGA	SONY C.E.	12	9.2
HERDY GERDY	EIDOS	PROEIN	15	8.5
HEROES OF MIGHT & MAGIC	3DO	VIRGIN PLAY	04	6.6
HIDDEN INVASION	SWING!	VIRGIN PLAY	13	7.1

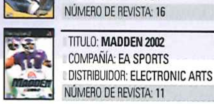




TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL
HITMAN 2	EIDOS	PROEIN	22	9.4
HUNTER THE RECKONING WAYWARD	INTERPLAY	VIVENDI UNIVERSAL	33	8.5
ICO	SONY C.E.	SONY C.E.	14	9.4
INDIANA JONES & THE EMPEROR'S TOMB	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	31	9.0
INDYCAR SERIES	CODEMASTERS	PROEIN	30	7.9
INTERNATIONAL LEAGUE SOCCER	TAITO	ACCLAIM	06	8.2
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 3	KONAMI	KONAMI	27	8.6
JAK & DAXTER	SONY C.E.	SONY C.E.	11	9.6
JET SKI RIDERS	EIDOS	PROEIN	13	7.6
JIMMY NEUTRON BOY GENIUS	THQ	PROEIN	27	7.7
JURASSIC PARK OPERATION GENESIS	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	26	9.2
KENGO MASTER OF BUSHIDO	CRAVE	UBI SOFT	04	8.6
KESSEN	KOEI	ELECTRONIC ARTS	01	8.7
KESSEN 2	KOEI	PROEIN	13	8.1
KINGDOM HEARTS	SQUARESOFT	SONY C.E.	22	9.0
KING'S FIELD IV	FROM SOFTWARE	PROEIN	27	7.3
KLONOA 2 LUNATEA'S VEIL	NAMCO	SONY C.E.	11	9.2
KNOCKOUT KINGS 2002	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	14	9.0
KURI KURI MIX	EMPIRE INTERACTIVE	PLANETA	05	8.5
LA GRAN EVASIÓN	SCI	PROEIN	32	8.6
LA FUGA DE MONKEY ISLAND	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	06	9.0
LE MANS 24 HORAS	INFOGRAMES	INFOGRAMES	06	8.5





TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL
LE TOUR DE FRANCE C.E. 1903-2003	KONAMI	KONAMI	30	8.8
LEGENDS OF WRESTLING II	ACCLAIM	ACCLAIM	25	8.9
LEGION THE LEGEND OF EXCALIBUR	MIDWAY	VIRGIN PLAY	21	7.8
LEGO DROME RACERS	LEGO	ELECTRONIC ARTS	24	7.9
LEGO ISLAND XTREME STUNTS	LEGO	ELECTRONIC ARTS	25	8.8
LOS SIMS	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	24	9.2
LOTUS CHALLENGE	VIRGIN PLAY	VIRGIN PLAY	10	9.0
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	BLACK LABEL	VIVENDI UNIVERSAL	31	8.2
MAD MAESTRO	FRESH GAMES	PROEIN	16	7.8
MADDEN 2002	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	11	9.2
MANAGER DE LIGA 2003	CODEMASTERS	PROEIN	25	8.3
MARVEL VS. CAPCOM 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	24	8.9
MAXIMO	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	14	9.2
MAX PAYNE	ROCKSTAR	PROEIN	13	9.2
MDK 2 ARMAGEDDON	INTERPLAY	VIRGIN PLAY	04	7.6
MEDAL OF HONOR FRONTLINE	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	17	9.3
MEN IN BLACK II	INFOGRAMES	INFOGRAMES	20	7.4
METAL GEAR SOLID 2 SONS OF...	KONAMI	KONAMI	13	9.5
METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE	KONAMI	KONAMI	27	9.4
MICROMACHINES	HASBRO	INFOGRAMES	23	7.9
MIDNIGHT CLUB	ROCKSTAR	PROEIN	01	7.8
MIDNIGHT CLUB 2	ROCKSTAR	VIRGIN PLAY	28	9.3

CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2

TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL (SOBRE 10)
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT CHAMP.	CODEMASTERS	PROEIN	17	8.2
MINORITY REPORT	ACTIVISION	PROEIN	25	7.3
MONSTRUOS S.A.	DISNEY INTERACTIVE	SONY C.E.	13	6.4
MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE	MIDWAY	VIRGIN PLAY	25	9.2
MOTO GP	NAMCO	SONY C.E.	03	9.4
MOTO GP 2	NAMCO	SONY C.E.	13	9.4
MOTO GP 3	NAMCO	SONY C.E.	28	9.6
MR. MOSKEETO	FRESH GAMES	PROEIN	16	8.4
MTV MUSIC GENERATOR	CODEMASTERS	PROEIN	06	9.0
MX 2002	THQ	PROEIN	10	8.6
MX RIDER	ATARI	INFOGRAMES	11	7.5
NBA 2K3	SEGA SPORTS	INFOGRAMES	26	8.8
NBA HOOPZ	MIDWAY	VIRGIN PLAY	03	8.5
NBA LIVE 2003	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	23	9.3
NBA STREET VOL. 2	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	28	9.2
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	21	9.2
NFL 2K3	SEGA SPORTS	INFOGRAMES	27	9.0
NFL QUARTERBACK CLUB 2002	ACCLAIM	ACCLAIM	09	8.6
NHL 2003	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	21	8.8
NHL 2K3	SEGA SPORTS	INFOGRAMES	29	8.6
NHL HITZ 2002	MIDWAY	VIRGIN PLAY	10	8.6
NINJA ASSAULT	NAMCO	SONY C.E.	22	8.0
NO ONE LIVES FOREVER	FOX INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	15	8.0
ONI	ROCKSTAR	PROEIN	02	7.6
ONIMUSHA WARLORDS	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	06	9.0
ONIMUSHA 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	21	9.3
OPERATION WINBACK	KOEI	VIRGIN PLAY	05	8.9
ORPHEN SCION OF SORCERY	ESP	PROEIN	01	7.5
PAC-MAN WORLD 2	NAMCO	SONY C.E.	26	8.5
PARAPPA THE RAPPER 2	SONY C.E.	SONY C.E.	14	8.5
PENNY RACERS	TAKARA	VIRGIN PLAY	20	8.9
PERFECT ACE	OXIGEN INTERACTIVE	SHINE STAR	33	8.2
PETER PAN LA LEYENDA DE...	DISNEY INTERACTIVE	SONY C.E.	15	7.9
PIERRE NODOYUNA Y PATÁN	INFOGRAMES	INFOGRAMES	06	9.3
PIGLET EL GRAN JUEGO	DISNEY INTERACTIVE	VIRGIN PLAY	31	7.2
PIRATES THE LEGEND OF THE...	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	16	8.0
POLAROID PETE	JVC-IREM	VIRGIN PLAY	14	7.8
POLICE 24/7	KONAMI	KONAMI	19	8.5
PORTAL RUNNER	3DO	VIRGIN PLAY	11	8.4
PRIDE FIGHTING CHAMPIONSHIPS	ACTIVISION	PROEIN	27	6.0
PRIMAL	SONY C.E.	SONY C.E.	25	9.4
PRISONER OF WAR	CODEMASTERS	PROEIN	18	8.9
PRO BEACH SOCCER	WANADOO	VIRGIN PLAY	31	7.7
PRO EVOLUTION SOCCER 2	KONAMI	KONAMI	22	9.3
PRO RACE DRIVER	CODEMASTERS	PROEIN	20	9.3
PROJECT EDEN	EIDOS	PROEIN	10	6.4
PROJECT ZERO	TECMO	VIRGIN PLAY	20	8.8
QUAKE III REVOLUTION	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	04	9.2
RALLY FUSION	ACTIVISION	PROEIN	25	8.1
RALLY CHAMPIONSHIP	S.C.I.	PROEIN	18	8.6
RATCHET & CLANK	SONY C.E.	SONY C.E.	22	9.2
RAYMAN REVOLUTION	UBI SOFT	UBI SOFT	01	8.5
RAYMAN 3	UBI SOFT	UBI SOFT	28	9.2
RC REVENGE PRO	ACCLAIM	ACCLAIM	01	7.5
READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	VIRGIN PLAY	01	9.0
RED CARD SOCCER	MIDWAY	VIRGIN PLAY	18	8.4
RED FACTION	THQ	PROEIN	05	8.5
RED FACTION 2	THQ	PROEIN	23	9.1
RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	09	9.0
RESIDENT EVIL DEAD AIM	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	31	8.9
RESIDENT EVIL SURVIVOR 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	16	6.5
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: O.R.	ACTIVISION	PROEIN	30	9.2
REZ	SEGA	SONY C.E.	12	8.2
RIDGE RACER V	NAMCO	SONY C.E.	-	9.0
RING OF RED	KONAMI	KONAMI	06	8.3
ROBOTECH BATTLECRY	TDK MEDIACTIVE	TDK	25	8.7
ROCKY	RAGE	PROEIN	24	9.1
ROLAND GARROS 2003	WANADOO	VIRGIN PLAY	29	8.8
RTX RED ROCK	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	31	8.7
RUGBY	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	07	8.2
RUMBLE RACING	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	06	8.6
RYGAR THE LEGENDARY ADVENTURE	WANADOO-TECMO	VIRGIN PLAY	28	9.3
SALT LAKE 2002	EIDOS	PROEIN	14	8.3
SHADOW HEARTS	MIDWAY	VIRGIN PLAY	14	8.2
SHADOW OF MEMORIES	KONAMI	KONAMI	03	8.4
SHADOWMAN 2ECOND COMING	ACCLAIM	ACCLAIM	16	7.0
SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER	ACTIVISION	PROEIN	12	8.7
SHIFTERS	3DO	VIRGIN PLAY	19	8.5
SHINOBI	SEGA	SONY C.E.	27	8.3
SHOX	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	21	9.3
SILENT HILL 2	KONAMI	KONAMI	11	9.2
SILENT HILL 3	KONAMI	KONAMI	28	9.7
SILENT SCOPE	KONAMI	KONAMI	03	8.1
SILENT SCOPE 2	KONAMI	KONAMI	11	7.9
SILPHEED	GAME ARTS	VIRGIN PLAY	03	9.0
SKY ODYSSEY	SONY C.E.	SONY C.E.	05	9.2
SLAM TENNIS	INFOGRAMES	INFOGRAMES	19	8.3
SLED STORM	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	15	9.0
SLY RACCOON	SONY C.E.	SONY C.E.	24	9.0
SMASH COURT PRO TENNIS TOURN.	NAMCO	SONY C.E.	17	9.2
SMUGGLER'S RUN	ROCKSTAR	PROEIN	-	8.9
SMUGGLER'S RUN 2	ROCKSTAR	PROEIN	12	8.6

TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL (SOBRE 10)
SOCOM US NAVY SEALS	SONY C.E.	SONY C.E.	29	9.3
SOLDIER OF FORTUNE GOLD	CODEMASTERS	PROEIN	18	7.6
SOUL CALIBUR 2	NAMCO	ELECTRONIC ARTS	33	9.6
SOUL REAVER 2	EIDOS	PROEIN	12	8.0
SPACE ACE	DIGITAL LEISURE	PROEIN	06	7.2
SPACE CHANNEL 5	SEGA	SONY C.E.	14	8.3
SPACE RACE	INFOGRAMES	INFOGRAMES	11	8.9
SPIDER-MAN	ACTIVISION	PROEIN	18	9.0
SPLASHDOWN	ATARI	INFOGRAMES	11	9.0
SPLINTER CELL	UBI SOFT	UBI SOFT	28	9.3
SPY HUNTER	MIDWAY	VIRGIN PLAY	09	9.0
SPYRO ENTER THE DRAGONFLY	UNIVERSAL INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	25	7.9
SSX	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	01	9.1
SSX TRICKY	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	12	8.8
STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE	CODEMASTERS	PROEIN	21	7.1
STAR WARS BOUNTY HUNTER	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	24	9.2
STAR WARS JEDI STARFIGHTER	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	15	9.1
STAR WARS LAS GUERRAS CLON	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	25	8.8
STAR WARS RACER REVENGE	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	15	8.6
STAR WARS STARFIGHTER	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	03	9.2
STARSKY & HUTCH	EMPIRE	VIRGIN PLAY	31	8.8
STATE OF EMERGENCY	ROCKSTAR	PROEIN	15	8.5
STITCH EXPERIMENTO 626	DISNEY INTERACTIVE	VIRGIN PLAY	18	7.8
STREET FIGHTER EX 3	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	03	8.5
STUNTMAN	ATARI	INFOGRAMES	20	9.2
SUB REBELLION	IREM	VIRGIN PLAY	24	8.2
SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL	ACCLAIM SPORTS	ACCLAIM	30	9.1
SUMMONER	THQ	PROEIN	01	7.7
SUMMONER 2	THQ	PROEIN	23	8.4
SUPER BOMBAD RACING	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	06	7.2
SUPER BUST-A-MOVE	TAITO	ACCLAIM	01	8.2
SUPER TRUCKS	JESTER INTERACTIVE	ARDISTEL	19	7.7
SUPERMAN SHADOW OF...	ATARI	INFOGRAMES	25	8.9
SURFING H30	ROCKSTAR	PROEIN	01	7.8
SYBERIA	MICROIDS	VIRGIN PLAY	31	8.5
TAZ WANTED	INFOGRAMES	INFOGRAMES	21	8.0
TD OVERDRIVE	ATARI	INFOGRAMES	19	8.3
TEKKEN TAG TOURNAMENT	NAMCO	SONY C.E.	01	9.3
TEKKEN 4	NAMCO	SONY C.E.	21	9.5
TENCHU LA IRA DEL CIELO	ACTIVISION	PROEIN	26	9.3
TERMINATOR DAWN OF FATE	ATARI	INFOGRAMES	22	8.5
TETRIS WORLDS	THQ	PROEIN	20	6.8
THE BOUNCER	SQUARESOFT	SONY C.E.	05	9.2
THE GETAWAY	SONY C.E.	SONY C.E.	23	9.2
THE HULK	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	30	8.8
THE ITALIAN JOB	EIDOS	PROEIN	33	9.0
THE KING OF ROUTE 66	SEGA	ACCLAIM	33	8.6
THE MARK OF KRI	SONY C.E.	SONY C.E.	26	8.5
THE MUMMY RETURNS	UNIVERSAL INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	12	7.2
THE SCORPION KING	UNIVERSAL INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	25	7.2
THE SIMPSONS ROAD RAGE	FOX INTERACTIVE	ELECTRONIC ARTS	12	9.0
THE SIMPSONS SKATEBOARDING	FOX INTERACTIVE	ELECTRONIC ARTS	26	7.2
THE THING	UNIVERSAL INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	21	9.1
THEME PARK WORLD	BULLFROG	ELECTRONIC ARTS	01	7.7
THUNDERHAWK OPERATION PHOENIX	CORE DESIGN	PROEIN	10	8.4
TIGER WOODS PGA TOUR 2003	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	23	9.2
TIME SPLITTERS	FREE RADICAL DESIGN	PROEIN	-	7.0
TIME SPLITTERS 2	FREE RADICAL DESIGN	PROEIN	21	9.4
TOMB RAIDER: EL ANGEL DE LA OSC.	EIDOS	PROEIN	30	9.6
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	ACTIVISION	PROEIN	23	9.3
TOP GEAR DARE DEVIL	KEMCO	PROEIN	01	8.0
TOP GUN COMBAT ZONES	TITUS	VIRGIN PLAY	11	7.0
TOTAL IMMERSION RACING	EMPIRE INTERACTIVE	PLANETA	23	7.7
TRACK & FIELD	KONAMI	KONAMI	01	9.1
TUROK EVOLUTION	ACCLAIM	ACCLAIM	21	8.7
TWISTED METAL BLACK ONLINE	SONY C.E.	SONY C.E.	29	6.7
TY EL TIGRE DE TASMANIA	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	22	8.8
UNREAL TOURNAMENT	INFOGRAMES	INFOGRAMES	06	8.7
VAMPIRE NIGHT	NAMCO	SONY C.E.	16	7.9
VEXX	ACCLAIM	ACCLAIM	27	9.2
VICTORIOUS BOXERS	EMPIRE INTERACTIVE	PLANETA	10	9.0
VIRTUA COP ELITE EDITION	SEGA	ACCLAIM	24	7.0
VIRTUA FIGHTER 4	SEGA	SONY C.E.	16	9.5
VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION	SEGA	ACCLAIM	31	9.4
VIRTUA TENNIS 2	SEGA SPORTS	ACCLAIM	23	9.3
V-RALLY 3	INFOGRAMES	INFOGRAMES	18	9.3
WAR OF THE MONSTERS	SONY C.E.	SONY C.E.	27	8.8
WARRIORS OF MIGHT & MAGIC	3DO	VIRGIN PLAY	04	8.2
WDL THUNDERTANKS	3DO	VIRGIN PLAY	06	2.3
WDL WARJETZ	3DO	VIRGIN PLAY	07	4.0
WILD ARMS 3	SONY C.E.	UBI SOFT	25	9.2
WIPEOUT FUSION	SONY C.E.	SONY C.E.	13	9.2
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP	SONY C.E.	SONY C.E.	11	9.3
WORLD RALLY CHAMP. II EXTREME	SONY C.E.	SONY C.E.	23	9.6
WRECKLESS	ACTIVISION	PROEIN	24	8.4
W.W.F. SMACKDOWN JUST BRING IT	THQ	PROEIN	14	8.3
X-MEN 2 LA VENGANZA DE LOBEZNO	ACTIVISION	PROEIN	28	8.6
X-TREME EXPRESS W.G.P.	MIDAS INTERACTIVE	VIRGIN PLAY	27	8.0
XTREME GIII	ACCLAIM	ACCLAIM	08	8.4
X-SQUAD	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	02	7.8
ZONE OF THE ENDERS	KONAMI	KONAMI	04	9.0
ZONE OF THE ENDERS THE 2ND RUNNER	KONAMI	KONAMI	33	9.3



PlayStation 2
Revista Oficial - España
...en el próximo número
11 DEMOS JUGABLES
04- Destruction Derby Arenas
DEMO JUGABLE
05- Dog's Life
DEMO JUGABLE
06- Freaky Flyers
DEMO JUGABLE
07 - Gladius
DEMO JUGABLE
08- Ratchet & Clank 2
DEMO JUGABLE
09- Tiger Woods PGA Tour 2004
DEMO JUGABLE
10- Time Crisis 3
DEMO JUGABLE
11- Wallace & Gromit Project Zoo
DEMO JUGABLE
02- Ghosthunter
DEMO JUGABLE
01- James Bond 007: Todo o Nada
DEMO JUGABLE
+5 VÍDEO-DEMOS y EXTRAS
Trailer de Dog's Life
Siren
Everquest Online Adventures
KYA: Dark Lineage
Dragon Ball Z Budokai 2
03- Need For Speed: Underground
DEMO JUGABLE
PlayStation 2
Revista Oficial - España
¡Harás lo que sea para conseguirla!
No te pierdas el fantástico DVD-ROM
* El contenido del DVD-ROM puede modificarse por causas ajenas a PlayStation 2 Revista Oficial España



PES3, nueva temporada, nuevas sensaciones...


Tiro libre


Penalti


Simulacion


Entrada


0 - 3


Tiro acrobático


Tarjeta roja



Gol de oro

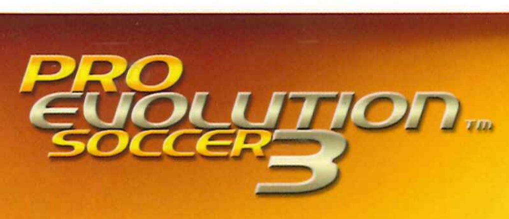
Philippe Mexès, jugador de futbol international jugando con PES3.

PlayStation 2

KONAMI

PRO EVOLUTION SOCCER 3

fotografía : Jean-Daniel Lorieux
agence B+T



Malos jugadores... abstenerse.

Nueva temporada, nuevas innovaciones:
nuevo motor gráfico, nuevos efectos animados,
nuevos estadios, nuevos equipos, nueva banda sonora,
nuevo modo ralentí, nuevo modo carrera, nueva inteligencia artificial.
Un Pro Evolution Soccer más profesional si cabe, más realista, más exigente...

... ¿crees que estás a la altura?

www.konami-europe.com

Disponible para



